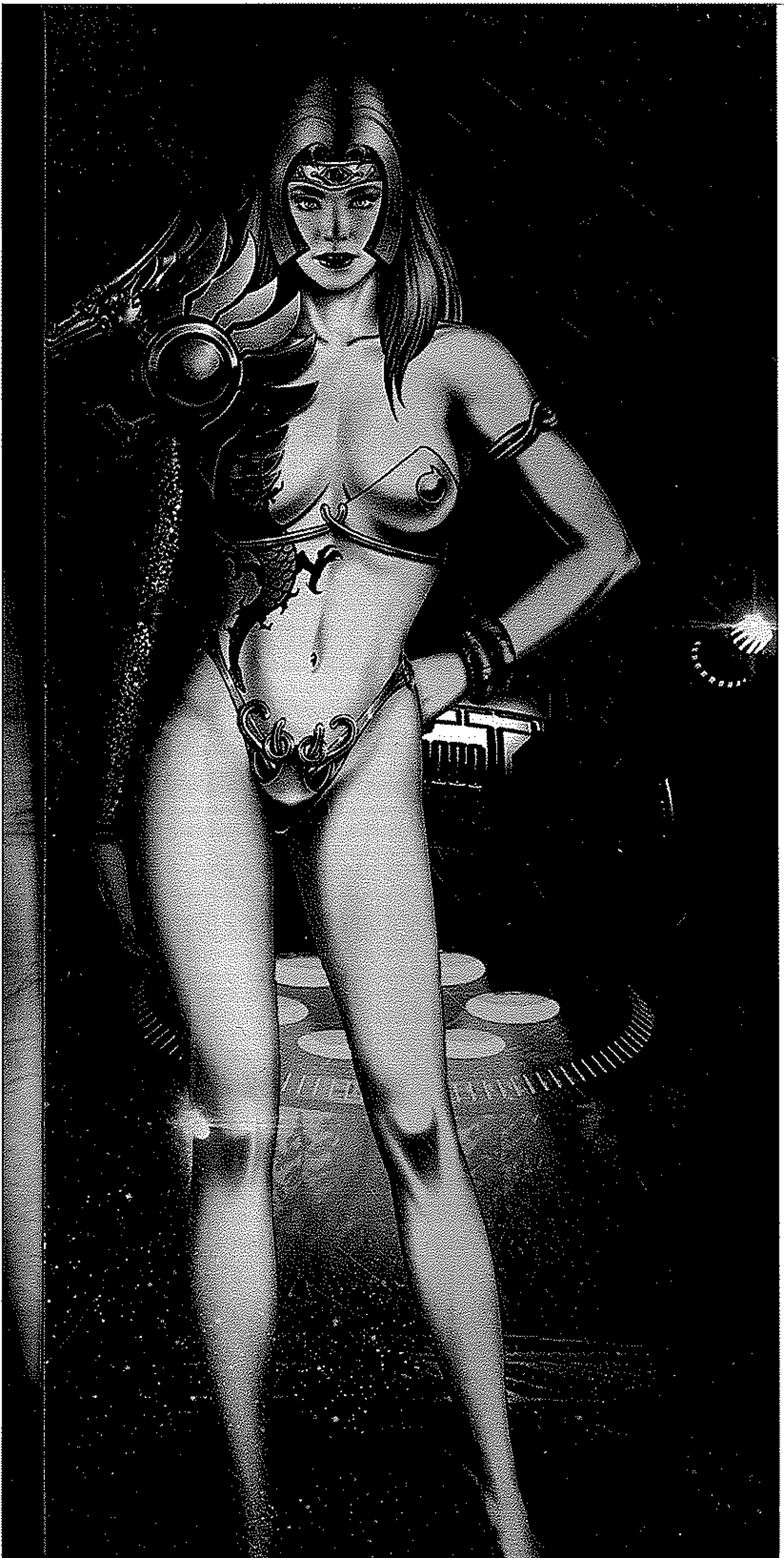




CRÉDITS

Nos principaux remerciements vont aux **souscripteurs** (l'Armada des Pirates) pour leur très grande patience face aux retards de publication de cet ouvrage. Dompter les arcanes d'une si grosse licence japonaise fut un périple bien plus difficile que nous l'estompions et nous avons plusieurs fois frôlé le naufrage. Ce volume reste unique de part les informations et les illustrations qu'il compile, mais également de part son exclusivité. Pourtant, il pourra apparaître frustrant pour toutes les réponses auxquelles il ne répond pas encore au regard de la richesse de cet univers. Il marquera néanmoins une nouvelle étape vers la (re)découverte de la plus fabuleuse création de Mr Buichi TERASAWA en France.

Univers, *storylines* et illustrations :
Buichi TERASAWA

Direction du projet, traitement des informations et des illustrations, mise en page :
Laurent RAMBOUR

Maquette et compositions graphiques :
Josselin GRANGE

Scénaristes :
Willy DUPONT, **Alexandre DURAND**, **Simon GABILLAUD** et **Mahyar SHAKERI**

Coordination scénaristes :
Mahyar SHAKERI

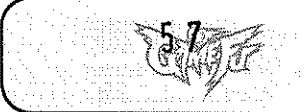
Production :
Corinne RAMBOUR et **François COLLIN**

Protection juridique :
Josiane BRÉANT et **Flore ANBRÈBE**

Remerciements spéciaux à :
TAIFU COMICS, **Alexandre DURAND** et **Julien HEYLBROECK**.

Publié *post-mortem* par PULP FEVER.
Distribué *in vivo* par GAME-FU.

Gestion des droits de Buichi TERASAWA :
Akiko HOSHINO, **Manabu KOZE** et **Rinko ITOH** pour l'agence **A-GIRL Rights LTD**.



www.game-fu.com

COBRA : RUGBALL! Édition Premium limitée

1er semestre 2015



SOMMAIRE

RÈGLES ALTERNATIVES 4

- *Initiative* 4
- *PULP!* 6
- *Spécialités & Volte-Face* 8
- *Nouvelle liste de Jobs* 8
- *Magie & autres Pouvoirs* 17

RUGBALL ! 20

- *Description* 20
- *Équipement* 21
- *Équipe* 26
- *Ressources* 30

PERSONNAGES 32

GALAXY TOUR 126

SCÉNARIOS 204

- *Le coeur d'Optimus* 206
- *Les Mudders* 242
- *Save the Cheerleader* 274
- *Une couverture parfaite* 318

ARMADA DES PIRATES 340



RÈGLES ALTERNATIVES

Si les règles proposées dans le Guide du Joueur ont eu les faveurs de nombreux retours enthousiastes, considérant leur objectif qui était de favoriser le coté « *pulp* » et prêt à jouer en un minimum de temps, d'autres joueurs ont pointés certaines faiblesses qui, au regard des nouveaux *playtests*, se sont effectivement avérées un peu gênantes. Dans un premier temps, nous étions partis dans l'idée de refondre entièrement le système pour qu'il puisse répondre à toutes les attentes. Du moins, au maximum d'entre-elles. Mais au final, nous nous sommes aperçus que nous partions dans une entreprise compliquée et hasardeuse et que le supplément se transformerait en livre de base 1.5. Ce n'était souhaitable pour personne compte tenu des complications liées à développer sous la licence Cobra d'une part, et de la nécessiter de proposer du matériel neuf d'autre part.

Finalement, décision a été prise de conserver le socle de base pour ce nouveau volume et de proposer quelques options alternatives sur les points les plus cruciaux. Libre à vous ensuite de les utiliser pour améliorer votre expérience de jeu, ou bien de les ignorer si vous avez trouvé votre équilibre dans la première mouture des règles. Nous sommes conscients qu'il restera des interrogations et des points à compléter ou à rééquilibrer. Toutefois, ce volume étant sensé clôturer la première édition du jeu, nous proposerons d'autres options dans le suivi numérique dans les mois à venir, le temps de réfléchir au renouveau de cette aventure ô combien fascinante mais si difficile à maîtriser.

INITIATIVE

***NB** : les textes de cette règle sous-entendent que vous possédiez un set de dés de la première série « Cobra » (rouge et bleu) ou de la nouvelle série « Rugball » (jaune et vert). Si ce n'est pas le cas, remplacez simplement les couleurs évoquées par celles de vos dés disponibles, la logique restera la même.*

1 - Chaque PJ détermine son type d'action.

Selon l'action que décrit un PJ, on (sous l'autorité du MJ) lui attribue un qualificatif évocateur de l'état d'esprit qui anime le PJ : **instinctive** ou **réfléchie**.

Une **action instinctive** est une action qui résulte d'une prise de décision immédiate, sans temps de réflexion ni préméditation, mais qui relève plutôt du réflexe dans une situation d'urgence : Esquiver un bolide qui fonce droit sur vous, mentir spontanément à un agent de la Police Galactique, agripper la main d'un coéquipier qui chute dans un gouffre, noter la protubérance de la crosse d'un pistolet dans le corset d'une femme fatale, tirer au jugé sur une horde de tueurs zombifiés qui surgit dans la pièce, etc.

Les dés officiels Cobra/Rugball associés à une **action instinctive** sont le **rouge** ou le **jaune**.

Une **action réfléchie** est une action qui résulte d'une analyse des éléments clés

pour gérer au mieux une situation. Selon le cas, ce temps de réflexion pour décider d'une action à mener peut prendre plusieurs secondes à une minutes, voire plus : inspecter le décor pour trouver de quoi se barricader, pirater un ordinateur, réparer une arme ou un robot, préparer un argumentaire solide face à un riche négociant, viser la tête d'un adversaire avec un fusil sniper, etc.

Les dés officiels Cobra/Rugball associés à une **action réfléchie** sont le **bleu** ou le **vert**.

Ainsi, pour une action instinctive le dé associé sera le rouge ou le jaune, et pour une action réfléchie ce sera le bleu ou le vert.

En cas de doute sur la qualification de l'action menée, le MJ tranche.

2 - Chaque PJ lance les dés (2d6).

a. Si le dé associé affiche le résultat le plus haut, on additionne les deux dés.

b. Sinon, on ne conserve que le résultat du dé associé seul.

Exemple : pour une action instinctive, le dé rouge affiche un 4 et le bleu un 5. On ne retiendra donc que le 4.

Autre exemple : pour une action instinctive, le dé rouge affiche un 4 et le bleu un 3. On retiendra alors la somme des deux, soit 7.

Par commodité on appelle le résultat obtenu : **score d'initiative**.

3 - Dépenser du PULP!

Chaque PJ peut dépenser un point de PULP! pour lancer un dé supplémentaire et l'additionner au score d'initiative précédemment obtenu.

Exemple : Émilien obtient un score d'initiative de 7 pour son héros, mais son adversaire, un tueur à gage PNJ, obtient un 9. Le vaurien tirera en premier si Émilien ne fait rien ! Ce dernier décide donc de dépenser un point de PULP! Il lance un dé qui affiche un 4, son score d'initiative passe donc à 11. « Émilien shot first ».

PJ et PNJ peuvent dépenser du PULP! à tour de rôle, jusqu'à ce que tout le monde décide d'arrêter les frais.

Lorsque cette phase est bouclée, on réalise les actions **par ordre décroissant de scores d'initiative.**

POURQUOI CETTE RÈGLE ?

Dans un premier temps pour accélérer et fluidifier cette phase. La mouture proposée dans le Guide du Joueur est intéressante pour son coté tactique, mais elle pêche un peu par son temps de résolution et beaucoup de joueurs ne souhaitent pas s'en encombrer.

Ensuite, dans un second temps, pour lui conserver une part « d'inattendu maîtrisé » grâce aux jets de dés qui représentent le coté aléatoire des événements qui peuvent perturber une prise de décision, et de tactique enfin (bien que très légère) grâce à l'intervention du PULP! (les joueurs aiment bien avoir un minimum de contrôle).

PULP!

Définition

Le PULP! représente l'essence héroïque de votre personnage, une force insoupçonnée constituée de son audace ou de son inconscience face au danger, de sa bonne étoile, de sa rage de vivre et de vaincre. C'est grâce à l'intervention décisive de l'un de ces facteurs à un moment clé qu'il peut déplacer les montagnes, se sortir des plus mauvais pas, botter le cul à Crystal Boy et emballer la créature de rêve à ses pieds. Oui, le PULP! a aussi une petite connotation virile et macho, mais pour le coup, ça tombe plutôt bien, on joue à Cobra !

Plus concrètement, dans RUGBALL!, le PULP! est une réserve de points (ou de jetons) que vous allez dépenser pour que votre personnage puisse accomplir des prouesses dignes d'un véritable héros de l'espace.

Cette réserve de PULP! va grossir au fur et à mesure que votre héros va s'aguerrir et conclure des aventures. Elle va aussi s'épuiser au rythme de ses péripéties et du nombre de fois qu'il trompera la mort. Il est donc important d'en tenir un décompte précis.

Redéfinition

Dans ces règles alternatives, le PULP! est bien plus simple et libre d'utilisation que dans le Guide du Joueur. Si le listing ci-après pose de nouvelles bases afin de cadrer un peu les choses, les joueurs (PJ et MJ) sont bien évidemment encouragés à s'en inspirer pour improviser des prouesses et renforcer l'aspect « *bigger than life* » de leurs aventures.

Un + après un 1 dans le coût d'une prouesse indique que l'on peut dépenser plus d'un point de PULP! pour en multiplier les effets.

- ***Annuler les dégâts subis d'un point.***
  Coût : 1

À annoncer après application de la protection et/ou augmentation des dégâts par le PULP! par l'attaquant ; les dégâts déjà encaissés ne sont pas soignables de cette manière.

- ***Augmenter les dégâts infligés d'un point.***
  Coût : 1+

À annoncer immédiatement après la détermination des dégâts infligés par l'attaquant, c'est-à-dire avant l'application de la protection de la cible.

- ***Incrémenter d'un niveau la Qualité de Réussite d'une action.***
  Coût : 1

Exemple : transformer une réussite Normale en réussite Héroïque.

- ***Décrémenter d'un cran la Qualité de Réussite d'une action adverse.***
  Coût : 1

Exemple : transformer une réussite Normale en échec.

- ***Réparer automatiquement un équipement (arme, véhicule etc.) qui aurait subi une Complication.***
  Coût : 1

• Trouver un indice ou faire le rapprochement entre deux éléments clés lors d'une enquête.

Coût : 1+

Le coût peut varier en fonction de l'importance de l'indice ou des difficultés d'investigation.

• Réanimer immédiatement un coéquipier dans l'État : KO.

Coût : 1

• Réanimer immédiatement un coéquipier dans l'État : Dans le Coma.

Coût : 2

• Réanimer immédiatement un coéquipier dans l'état : Mourant.

Coût : 3

• Trouver un trésor ou un artefact lors de la fouille de ruines ou de vestiges du règne des Anciens de Mars.

Coût : 1+

La valeur ou la puissance de l'objet trouvé varie en fonction du PULP! dépensé.

• Incrémenter d'un cran la Qualité de Réussite de l'action d'un coéquipier que l'on assiste.

Coût : 1+

Chaque PJ qui assiste ne peut dépenser qu'un seul point de PULP!

• Accomplir une prouesse improvisée par le PJ.

Coût : 1+

Le coût peut varier selon l'éclat de la prouesse, à la discrétion du MJ.

• Enclencher un Pouvoir.

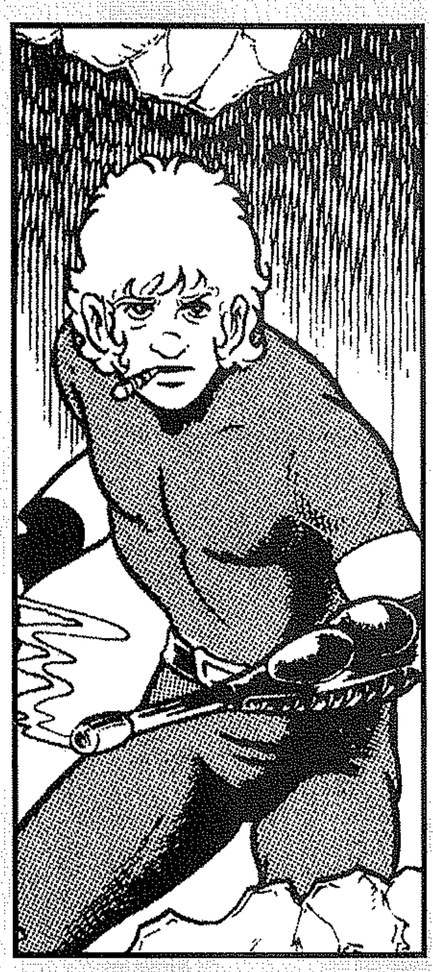
Coût : 1+

L'effet d'un Pouvoir peut être augmenté en dépensant plus de PULP! – se reporter à la description du Pouvoir ou à l'avis du MJ.

• Augmenter le score d'initiative d'un dé.

Coût : 1+

Uniquement si l'on utilise les règles alternatives d'initiative.



SPÉCIALITÉS ET VOLTE-FACE

Une spécialité permet d'effectuer un Volte-face (inverser les dizaines et les unités sur le d66, une fois celui-ci lancé, pour éventuellement obtenir une réussite si la lecture normale affiche un échec ; exemple : si les Chances de réussite sont de 30, un jet de 52 sera un échec, mais grâce au Volte-face, si toutefois le PJ utilise une de ses spécialités, on peut inverser la lecture et lire 25, ce qui donne une réussite).

Dans les règles du Guide du Joueur, il faut encaisser un point de Fatigue pour procéder à un Volte-face. Mais, cette règle rend quelque peu obsolète la prouesse qui permet de dépenser un point de PULP! pour incrémenter la Qualité de Réussite d'une action.

Dans les règles alternatives, **une spécialité permet d'effectuer un Volte-face, une seule fois, gratuitement.**

Cette spécialité est « rechargée » lors d'un Focus ou à la fin d'une session de jeu (donc pas à la fin d'un scénario, attention à la nuance).

Désormais, il est aussi possible d'acheter plusieurs fois la même spécialité pour obtenir plus de Volte-face. Dans cette logique, une spécialité achetée deux fois autorisera deux Volte-face, une spécialité achetée trois fois autorisera trois Volte-face, et ainsi de suite.
Lors d'un Focus, tous les Volte-face sont rechargés.

Il est possible de cumuler un Volte-face pour transformer un échec en réussite et la dépense d'un point de PULP! pour incrémenter ensuite la Qualité de Réussite .

NOUVELLE LISTE DE JOBS

Les Jobs sont désormais regroupés en **branches**, chacune d'elle réunissant des occupations ayant de fortes similitudes. Un PJ peut toujours exercer plusieurs Jobs, comme décrit dans le Guide du Joueur, les règles ne changent pas à ce niveau, mais on applique les modifications suivantes :

- lorsqu'il tente une action demandant des connaissances ou un savoir-faire spécifique(s) à un Job qu'il ne maîtrise pas et qui n'appartient pas à la même branche, le PJ effectue **un test par défaut au niveau 0-Novice.**
- lorsqu'il tente une action demandant des connaissances ou un savoir-faire spécifique(s) à un Job qu'il ne maîtrise pas mais qui appartient à la même branche, le PJ effectue **un test par défaut au niveau 1-Apprenti.**

(Voir GdJ p.168-169)

CAS DU RUGBALLEUR

Si vous orientez votre campagne autour du Rugball, pour conserver un maximum de cohérence, il est important que tous les personnages joueurs aient impérativement un rapport direct avec ce sport. Ainsi, chaque PJ devra impérativement exercer un Job de la branche SPORTIF, que ce soit rugballeur, coach, agent ou cheerleader.

ARTISTE

JOBS

Musicien, danseur, sculpteur, peintre, comédien, artiste de cirque, cheerleader ou présentateur TV.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Négocier et vérifier un contrat ; se déguiser ; captiver/détourner l'attention ; contact (la jet-set, les médias ou la pègre) ; reconnaître si une œuvre a été altérée ; deviner l'état d'esprit d'un public ou d'un groupe d'individus ; un instrument (harpe laser, tambours électroniques, guitare électrique...) ; un type d'acrobatie (jongler, tenir en équilibre, se contorsionner...) ; faire rire ou rendre mélancolique ; dresser un animal ou une créature ; flairer les paparazzis.

RÉFÉRENCES

Miranda ; Miranda Joe ; les danseuses topless à travers les différents bars que visite Cobra ; Antonius, le sculpteur de la Mizara.

ASTROGATEUR

JOBS

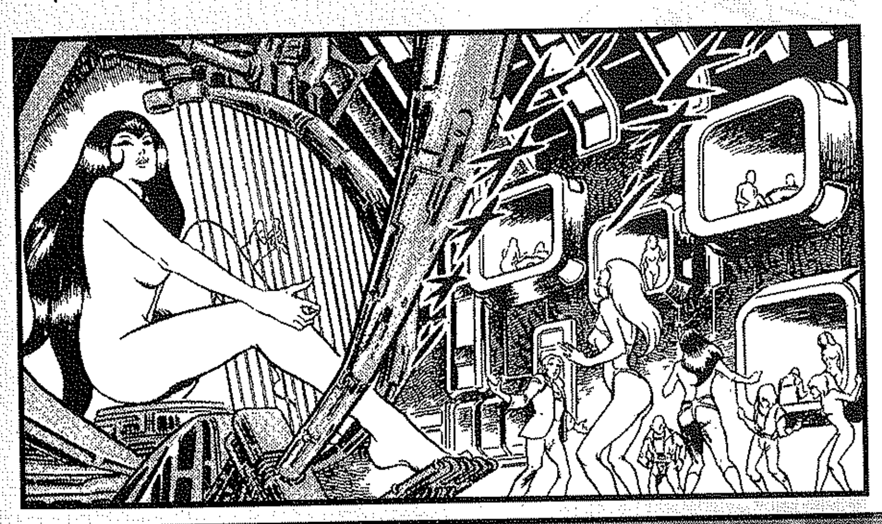
Pilote de chasse, pilote de Meteorace, contrebandier, capitaine de croisière spatiale.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Évaluer l'état général d'un vaisseau et diagnostiquer une éventuelle avarie ; bricoler des réparations provisoires dans l'urgence ; se repérer au cœur des constellations des Sept Galaxies ; maintenir le cap dans les pires conditions ; effectuer des manœuvres et cascades ; connaître les secteurs à risques où rôdent les pirates ou d'autres menacent surnaturelles (Les Maraudeurs) ; atterrir sain et sauf en cas d'avarie grave ; jauger la vitesse, la maniabilité, les points faibles et l'armement d'un vaisseau adverse ; reconnaître la planète ou l'organisation d'origine d'un vaisseau ; utiliser des batteries de canons laser ou des torpilles...

RÉFÉRENCES

Lady ; Sandra ; Dog Savalas.



CRIMINEL

JOBS

Pirate, voleur, porte-flingue, assassin, receleur ou bookmaker.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Intimider une cible par les menaces, la violence ou le chantage ; escroquer un client par le baratin ou un stratagème bien ficelé ; armes blanches ; armes de poing ; conduite sportive avec une voiture ou un aéro-jet ; utiliser saboter des systèmes de sécurité ; trouver ou revendre du matériel au marché noir (à pondérer selon les possibilités de la planète) ; percer un coffre en un minimum de temps mais avec un maximum de discrétion ; faire les poches dans une foule ; repérer des gardes ou une filature dont on est la cible ; contact (un caïd de la pègre, se cacher dans les zones d'ombre ; tendre une embuscade ; connaître, se procurer et utiliser une drogue ou un poison ; se vanter et raconter sa misérable vie avant d'achever une cible ; truquer des matchs en limitant les preuves de son implication ; flairer les butins cachés...

RÉFÉRENCES

Mason ; Cobra ; Vaiken ; Ginryuki.

ÉRUDIT

JOBS

Instituteur, conservateur de musée.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Encadrer un groupe et organiser des routines ; connaissance générale de l'histoire des Sept Galaxies et d'un secteur plus spécifiquement ; notions élémentaires de sciences naturelles sur les organismes les plus connus ; capter l'attention d'un auditoire ; effectuer les premiers soins ; relations bien placées (un scientifique ou un artiste) ; conduire un véhicule de transport collectif en toute sécurité ; savoir y faire avec l'administration et la bureaucratie ; gérer le stress au sein d'un groupe et restaurer le calme ; accéder à des sources d'information (ordinateur ou bibliothèque) et trouver une réponse ou des pistes...

RÉFÉRENCE

Ange (la conservatrice du musée de Rune).



ESPION

JOBS

Agent spécial de la Police Galactique, indicateur de la Guilde, hacker d'une méga-corporation ou barbouze d'une armée extraterritoriale (c'est-à-dire en dehors de la Fédération).

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

S'infiltrer et recueillir des informations intéressantes ; s'équiper et savoir utiliser le matériel de traçage et de surveillance ; accéder à un système de sécurité et le manipuler ; repérer des gardes ou individus dangereux ; savoir où établir une planque efficace ; écouter aux portes ou observer à travers un journal troué ; poser un micro espion ou un traceur ; se fondre dans la masse pour perdre un poursuivant ; transmettre ou déchiffrer des informations codées ; résister à un interrogatoire et gagner du temps ; séduire une cible pour lui soutirer des confidences sur l'oreiller ; se renseigner sur une organisation et trouver qui la dirige...

RÉFÉRENCES

Bibi ; Sheila.

EXPLORATEUR

JOBS

Ranger, chasseur, archéologue.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Survivre en milieu hostile (jungle, désert, banquise) ; analyser la topographie d'une région et trouver une rivière, une oasis, une grotte etc. ; connaître la faune et la flore les plus répandues ou deviner les principales caractéristiques des plus exotiques ; exobiologie ; bricoler un radeau ou des pièges de braconnage ; installer un camp avec un périmètre de sécurité ; fouiller des ruines ou des tombes ; lire des parchemins ou les bas-reliefs ; s'orienter dans les sites les plus reculés grâce à des techniques ancestrales ; histoire des civilisations perdues ; contact (un musée, un mécène collectionneur ou confrère spécialisé) ; déterminer la datation d'un objet et estimer sa valeur ; reconnaître les copies ; détecter les pièges les plus basiques ; connaître les groupes de pilleurs de tombes ou les braconniers du secteur...

GIGOLO (CALL GIRL)

JOBS

Joueur professionnel (jeux de casino du style poker), fille de joie, fils à papa millionnaire, top model.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Flatter et séduire une cible pour lui soutirer de l'argent ou un service ; maîtriser les jeux de casino : poker, black Jack, roulette, bandit-mancho et craps ; conserver son sang-froid ; tricher ou déceler les tricheries ; calculer les probabilités et en déduire une stratégie de jeu ; se faire payer un verre et entretenir une conversation ; repérer les célibataires et leur état d'esprit ; deviner la fortune d'une personne en fonction de détails tels que la couture de ses vêtements, sa manucure ou de l'attention que lui porte le personnel ; s'habiller avec goût et obtenir des laisser-passer

dans les meilleurs clubs ; contacts (des stars de la jet-set, des millionnaires, des joueurs professionnels ou un caïd de la pègre)...

RÉFÉRENCES
Miranda, Bonnie, Cobra, Dog Savalas.

INVESTIGATEUR

JOBS
Détective privé, chasseur de prime.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES
Mettre en place une filature ; interpeller une cible sans l'esquinter ; une catégorie d'armes (armes de poing, d'épaule, blanche...) ; une spécialité de bagarre (boxe, kung-fu, catch, etc.) ; contact (La Police Galactique, la Guilde ou un caïd de la pègre indépendant) ; infiltration ; identifier un faux document ; pose et manipulation de matériel d'écoute ; interpréter des traces (fraîcheur, nombre d'individus et direction) ; lois intergalactiques ; interroger sans éveiller les soupçons ; contact (shérif, reporter ou avocat).

RÉFÉRENCES
Jack Ben ; Jane Royal.

JOURNALISTE

JOBS
Paparazzi, envoyé spécial, critique (littérature, art, gastronomie, etc.).

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES
Savoir photographier avec le bon angle du vue ; écouter aux portes ; savoir où et comment établir une planque pour surveiller une célébrité ; contact (la jet-set, une chaîne TV ou un journal) ; avoir un 6ème sens pour flairer les embrouilles ou un événement se prépare ; vendre au meilleur prix ses clichés ; trouver une ambassade ou un soutien temporaire (village d'indigènes) en cas d'urgence ; se fondre dans la foule ; accès à une base de données et une banque d'images pour enquêter sur un individu ou un événement déjà couvert par les médias ; savoir comment s'y prendre pour faire perdre le contrôle à une figure influente ; accéder aux places VIP lors d'un concert, d'un colloque ou d'une soirée mondaine...

RÉFÉRENCE
La journaliste de NPC TV qui interview Arvin, le président de la GR Motor à propos de la course interdimensionnelle.

MERCENAIRE

JOBS
Vétéran d'une guerre galactique, sbire de la Guilde, déserteur d'une armée régulière, pillard extra-terrestre.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES
Utiliser, entretenir, réparer/désamorcer des armes : fusils, sniper, explosifs, artillerie et armes chimiques ; établir une stratégie d'offense ou de défense efficace en tenant compte des failles ; dresser un périmètre de sécurité et de surveillance ; survivre en milieu hostile ; conduire un blindé ; reconnaître les insignes, uniformes et tactiques des différentes armées du secteur galactique ; faire les premiers soins ; trouver des munitions ou un abri sur un champ

de bataille ; reconnaître des armes à leur détonation ; déceler le point faible d'un blinder ; déceler un camouflage ; connaître les base militaires locales en activité ou les sites abandonnés ; déduire si un adversaire s'est fait administrer de la drogue de Rodo ; repérer une champ de mine et savoir le contourner ; course d'endurance...

RÉFÉRENCES

Duck ; Caporal Garbin ; Rock.

MYSTIQUE

JOBS

Diseuse de bonne aventure, prêtresse, guérisseur, chamane, missionnaire, mentaliste en cavale.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Lire l'avenir (dans les lignes de la main, une boule de cristal ou le tarot) ; reconnaître les principales religions et sociétés secrètes ; réaliser des expériences alchimiques ; prêcher la bonne parole et recruter des disciples ; connaître les secrets des Anciens de Mars ; reconnaître et pratiquer des rituels ; débattre d'une théologie et la contre argumenter ; faire le tronc des églises ; inquiéter les gens avec des superstitions et une voix d'outre-tombe ; connaître les vertus des plantes ; acuponcture (permet d'évacuer la Fatigue comme le massage).

RÉFÉRENCES

Miss Mado ; le grand prêtre Shisit (alias commandant Doldo) ; Mirale Judd ; Rachid ; Yoko O'Brien ; Bud (en tant que mutant en cavale).

NÉGOCIANT

JOBS

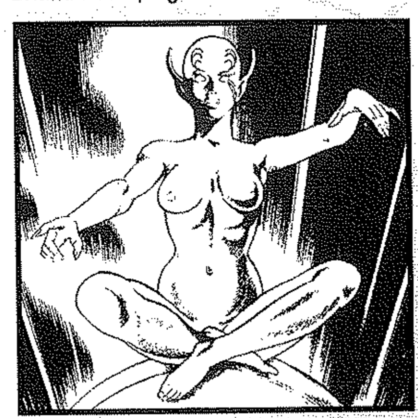
Marchand, esclavagiste ou agent (dans le sport, le spectacle) ou cadre supérieur (pour le compte d'une méga-corporation).

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Estimer la valeur et l'authenticité d'une marchandise ; négocier au meilleur prix ; acheter et revendre au marché noir ; être au fait des fluctuations économiques d'un secteur galactique ; convaincre un banquier d'accorder un découvert ou un prêt pour développer son commerce ; contact (bon client, banquier, inspecteur des impôts, fournisseur, gang de racketteurs) ; garder le sourire en toutes circonstances ; arnaquer des indigènes en leur refourguant des breloques contre une denrée précieuse et exotique ; savoir duper l'administration fiscale ; remotiver une équipe en vendant du rêve (réalisable, ou pas...) ; trouver de l'équipement plus rapidement ou facilement grâce à son réseau...

RÉFÉRENCES

Arvin (le président de GR Motors) ; Briand Reed ; Jigoba.





PARIA

JOBS

Mendiant, réfugié politique ou innocent en cavale.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Trouver une planque et de quoi survivre en milieu urbain (dès le niveau 1), rural (dès le niveau 2) ou hostile (niveaux 3 et 4) ; ouvrir une porte par effraction ; conduire une voiture ou un aéro-jet ; repérer les systèmes de surveillance et les gardes en patrouille ; contact (la pègre locale ou servir d'informateur à la Police Galactique pour effacer son « ardoise ») ; dissimuler ses traces et se fondre dans la foule ; écouter aux portes ; fouiller les poubelles et noter des indices passés inaperçus ; crocheter des menottes ; plaider sa cause pour instaurer le doute ou la clémence d'une autorité ; équitation (lézard des sables, cheval etc.) ; faire les poches ; résister un peu mieux aux maladies, drogues ou poisons ; écouter les rumeurs...

RÉFÉRENCE

Duck.

POLICIER

JOBS

Policier galactique ou détective privé.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Fouiller une scène de crime et pointer les indices potentiels ; réaliser une filature simple ; contact (un informateur sur lequel un chantage est possible) ; analyser le comportement d'un suspect ou d'un flic ripou ; armes de poing ; sniper ; bagarre ; matraque ; droit intergalactique ; conduire un véhicule de police léger (voiture, air-jet, chasseur spatial) ; repérer les traces d'effraction ; interpeller les criminels et leur faire entendre raison ; connaître la pègre locale, les drogues en circulation et les plus grands trafics ; établir une stratégie d'intervention efficace ; connaître des raccourcis pour intercepter un suspect en fuite ; reconnaître une arme aux coups ou impacts ; maîtriser un chien (ou un autre animal/cyborg) de sécurité...

RÉFÉRENCES

Dominique Royal ; Dober ; Lucie Lodock.

POLITICIEN

JOBS

Ambassadeur, princesse réfugiée.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

User de son influence dans les méandres de la bureaucratie ; trouver la bonne information pour faire pression sur quelqu'un ; savoir apaiser des conflits, gagner du temps et proposer des compromis ; bénéficier d'une garde rapprochée (3 PNJ, voire un PJ si la situation s'y prête et l'accord du MJ) ; contact (président d'une corporation, dictateur d'un monde frontière ou mécène milliardaire) ; obtenir un bien ou un service à titre diplomatique auprès des dirigeants d'un monde frontière ; repérer les journalistes ; garder son sang-froid dans les pires situations ; embrouiller les esprits et gagner du temps avec des discours complexes ; accès à des privilèges de fonction (limousine, palais, restaurant quatre étoiles etc.).

SCIENTIFIQUE

JOBS

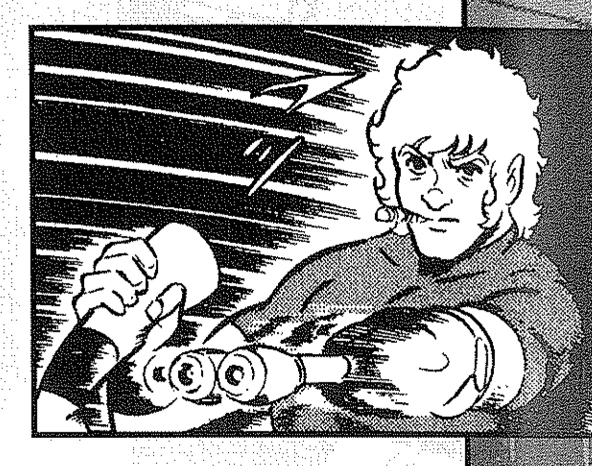
Ceux-ci astronaute, cybernéticien, robotique, médecin, chimiste, exobiologiste, armateur.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

Identifier les drogues, poisons et virus ; analyser l'ADN et pointer des anomalies ; fabriquer un médicament en évitant les effets secondaires majeurs ; utiliser des instruments de mesure pour obtenir des données et utiliser un ordinateur pour les analyser ; reconnaître si un animal ou un végétal a subi une forme de mutation ; trouver le meilleur moyen de faire sauter une centrale thermique et estimer le temps qu'il restera pour s'enfuir ; comprendre les phénomènes climatiques particuliers (comme les orages électromagnétiques) et prédire leur évolution ; établir une théorie sur le voyage transdimensionnel et trouver des points de repère pour « renter à la maison » ; identifier le monde d'origine d'une créature vivante ou fossilisée ; bricoler dans l'urgence un mécanisme simple ; diagnostiquer une panne sur un mécanisme avancé (il faudra des pièces de rechange et/ou des outils spécifiques, voire un laboratoire, pour procéder aux réparations) ; customiser un véhicule et préciser s'il a déjà été modifié ; informatique avancée (créer ou pirater des programmes complexes sur plusieurs réseaux) ; manipuler des explosifs et désamorcer des bombes ; imiter des empreintes digitales, génétiques, vocales ou rétiniennes ; créer un gaz innervant ; comprendre les lois qui dirigent certains phénomènes étranges dans la galaxie…

RÉFÉRENCES

Jingoro ; Prof. Magellan ; Prof. March ; Prof. Brown.



SPORTIF

JOBS

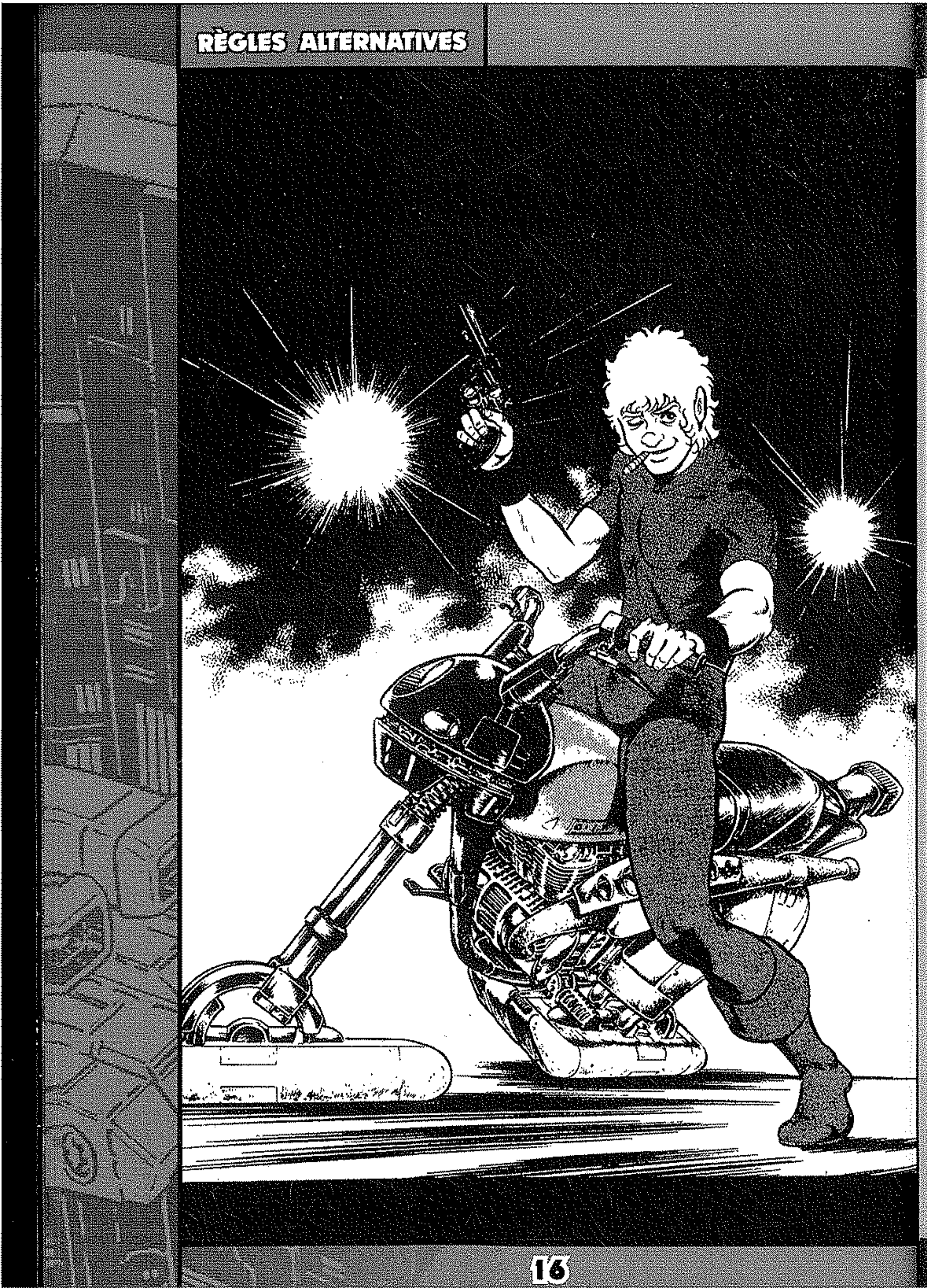
Rugballeur, pilote de course, water-tennisman, coach, agent, cheerleader.

SPÉCIALITÉS SUGGÉRÉES

S'entrainer efficacement et gérer son hygiène de vie ; suivre les championnats en cours ; connaître la composition des équipes ou des écuries ; étudier une technique ou un équipement et découvrir son point faible ; citer les stars de la discipline et énoncer les rumeurs les concernant ; dire si quelque chose cloche dans le comportement d'une équipe (stratégie inhabituelle ou tensions entre les joueurs) ; contact (reporter d'une chaine TV, dealer, sponsor ou bookmaker) ; technique spéciale (à décrire)…

RÉFÉRENCES

Joe Gillian ; Pamela Reed ; Dan Blood ; El Skyman ; Nathalie ; Rand.



MAGIE & AUTRES POUVOIRS

Voici quelques éclaircissements quant à l'utilisation des pouvoirs magiques, psy et médiumniques (voir GdJ p.196).

Chaque Pouvoir est employé comme un Job, avec les mêmes mécaniques et les mêmes contraintes. Cela signifie donc qu'à sa création, un héros dispose d'un nombre de Pouvoirs égal à ceux acquis d'office par son patrimoine génétique (se reporter aux consignes de création de sa Race), plus ceux qu'il achètera grâce à ses points de carrière (GdJ p.120) exactement comme il le ferait pour un Job.

Le niveau de Pouvoir remplace le niveau de Job sur la Table Delta.

Par la suite, le héros peut augmenter le niveau de ses Pouvoirs ou en acheter de nouveaux en sacrifiant des points de PULP! (GdJ p.161).

RÉCAPITULATIF/CORRECTIF

LES ELFES *(p.102)*

Acquis d'office : Voyage astral (GdJ p.201) au niveau 2-Pro + un autre Pouvoir au choix au niveau 1-Apprenti (ne coûtent pas de points de carrière).

Limite : le cumul de Jobs/Pouvoirs ne peut pas excéder 3.

LES FÉES *(p.103)*

Acquis d'office : les nouveaux Pouvoirs achetés avec 1 point de carrière ou PULP! sont de niveau 2-Pro (au lieu de 1-Apprenti). Un second point de carrière ou PULP! dépensé dans un même Pouvoir permet d'augmenter son niveau d'un cran, c'est-à-dire à 3-Pro.

Limite : une Fée peut (grâce aux PP) acheter autant de Pouvoirs qu'elle souhaite, son cumul Jobs/Pouvoirs n'est pas limité à 3.

LES MÉTAMORPHES *(GdJ p.112)*

Acquis d'office : Polymorphie au niveau 1-Apprenti (ne coûte pas de point de carrière).

Limite : cette Race ne permet pas l'achat d'autres Pouvoirs.

Pour toutes les autres Races, l'accès aux Pouvoirs n'est possible qu'à condition d'exercer l'un des Jobs suivant : **Chamane**, **Mage**, **Médium** ou **Psioniste**. Le nombre maximum de Pouvoirs que l'on peut acheter est limité par le niveau de ce Job :

1-Apprenti............ 1 Pouvoir
2-Pro.................... 2 Pouvoirs
3-Expert............... 3 Pouvoirs

CAS DES MAÎTRES

Lors d'un test, les héros de niveau 4-Maître récupèrent le PULP! et/ou la Fatigue qu'ils ont dépensé/encaissé pour utiliser un Pouvoir sur une QR Héroïque ou Légendaire.

> **NOTE AU MJ**
>
> *Les Jobs Chamane, Mage, Médium et Psioniste ne sont pas cumulables (il est par contre possible de cumuler l'un de ces quatre Jobs avec n'importe quel autre Job non affilié à la magie). Veillez à ce que la nature des Pouvoirs choisis par le joueur soient en adéquation avec leur origine (GdJ p.196).*

QUEL ATTRIBUT UTILISER

C'est généralement l'Attribut Psyché qui est utilisé pour activer un Pouvoir. Mais dans certains cas, comme les classiques décharges électriques ou boules de feu, le MJ peut décréter d'employer les Réflexes, comme pour effectuer un tir de pistolaser. Cependant, les personnages « magiciens » n'ayant pas forcément cet Attribut comme point fort, ils pourraient être au final pénalisés sur leurs Chances de Réussite, ce qui ne serait pas très *fair-play*. Le MJ est donc encouragé à imposer l'utilisation un autre Attribut que Psyché uniquement si le héros tente d'employer son Pouvoir d'une façon très pointue, comme, par exemple : lancer une décharge électrique pour faire fondre le blaster d'un adversaire sous hypnose plutôt que d'électrocuter l'individu lui-même.
L'application du système de magie étant particulièrement libre (ou « *free form* » en jargon rôliste), il faut donc bien discerner l'objet de l'utilisation d'un Pouvoir. Par exemple, un héros qui transformerait ses poings de chair en poings d'acier (en employant par défaut, dans ce cas-là, l'Attribut Psyché) devrait alors logiquement utiliser l'Attribut Punch pour engager une bagarre et asséner des coups à ses adversaires. Il est fort probable que le joueur « conteste gentiment » cette règle si son Punch est faible, mais le MJ est encouragé à rester ferme pour inciter les joueurs à faire preuve de plus de créativité avec leurs Pouvoirs. Bien sûr, on pourrait rétorquer que bien souvent, dans les mangas de ***Space adventure COBRA***, la magie sert surtout à exploser le décor avec style, mais si de telles scènes restent uniques dans l'oeuvre, il ne faut pas oublier que dans le cadre d'un jeu de rôle elles peuvent se reproduire bien plus fréquemment. L'idée étant de lâcher la bride aux joueurs de temps en temps mais de veiller à ce que la partie ne se transforme pas en *shoot'em up* d'arcade, ce qui n'est clairement pas l'objectif de ce jeu.

POUVOIRS & SPÉCIALITÉS

A l'instar d'un Job, un Pouvoir peut bénéficier d'une ou plusieurs Spécialités. Elles représentent alors une application spécifique du Pouvoir.
Par exemple, si un héros maîtrise le Pouvoir de l'électricité, il pourra opter pour des Spécialités du genre :
- balancer des décharges électriques,
- se déplacer sous forme électrique à travers les câbles d'alimentation,
- désactiver à distance un équipement électrique (porte blindée, ordinateur...),
- attirer à lui les objets métalliques en créant un champ magnétique.

Là encore, pour respecter l'esprit des mangas de Buichi Terasawa, les joueurs sont invités à délaisser un peu la rigidité des principes stricts qui gouvernent la magie dans de nombreux autres jeux de rôle pour se faire plaisir dans un esprit plus « funky », décomplexé, voire délirant.

RÈGLE D'OR

C'est l'inspiration et l'imagination qui sont les maîtres-mots de la magie dans ***Space Adventure COBRA****. Les règles, aussi légères soit-elles, ne sont là que pour ordonner un peu les choses et rappeler que l'on est aussi dans un jeu et pas un conte narrativiste totalement improvisé.*



LE RUGBALL

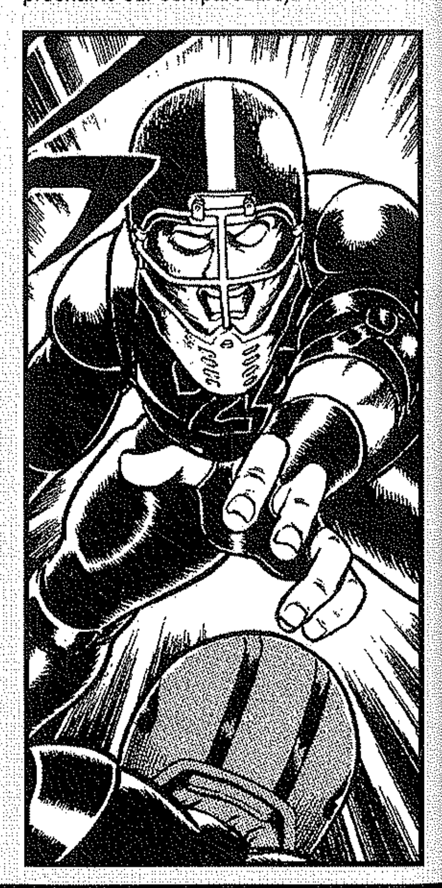
DESCRIPTION & RÈGLES

Le Rugball est un sport collectif violent à mi-chemin entre le football américain et le baseball, deux sports très prisés sur Terre au 19ème siècle. Pratiqué à travers toute la galaxie depuis le 21ème siècle, il s'est démocratisé grâce à l'engouement des médias en raison de l'audimat qu'il génère, supplantant progressivement le football sur les chaînes télévisées privées d'abord, puis publiques, avant de conquérir le cœur des populations.
Le jeu ce pratique sur un terrain gazonné très similaire à celui du baseball. Les deux équipes s'affrontent en alternant les positions défensive et en attaquante. Par tradition, l'équipe qui reçoit commence par défendre. Chaque équipe est constituée de neuf joueurs. Lorsqu'une équipe est en défense, tous ses joueurs prennent place sur le terrain : un au lanceur automatique (le lanceur), un à la réception de balle (le receveur) et les sept autres répartis comme suit :

- Quatre sur le champ intérieur : un sur chacune des trois bases et un à l'arrêt-court,
- Trois sur le champ extérieur (champ droit, champ centre et champ gauche).

L'objectif pour ces sept joueurs est de rattraper la balle, si possible de volée pour éliminer directement le batteur, et de la renvoyer sur une des bases à atteindre par l'attaquant pour bloquer sa progression (donc une des bases qui se trouvent sur son chemin et non pas une de celles qu'il a déjà traversé).

Du côté des attaquants, l'objectif du batteur est de frapper fermement la balle projetée par le lanceur afin de la renvoyer le plus loin possible vers le champ extérieur (vers lequel il est tourné) pour gagner un maximum de temps. Il abandonne ensuite sa batte sur place et se précipite sur la première base. S'il pense avoir encore suffisamment de temps, il peut tenter d'atteindre la base suivante avant la balle que les défenseurs se passent jusqu'à la base visée par l'attaquant (logiquement la prochaine sur son parcours).



CE QU'IL FAUT RETENIR :

1. Quand le batteur (ou frappeur, devenu alors un coureur) parvient sur une base avant la balle, il est sauf. Si la balle arrive sur sa prochaine base avant lui, le défenseur qui occupe cette base a le droit de placer une contre-attaque pour mettre KO le coureur et l'éliminer.
2. Pour chaque coureur qui atteint le marbre (lorsqu'il a traversé toutes les bases), les attaquants marquent **un point**.
3. Pour chaque adversaire éliminé (KO, Dans le Coma ou Mourant), l'équipe marque **un point**. Une partie se joue en **trois manches** maximum, **chacune subdivisée en deux demi-manches** où les équipes alternent entre l'attaque et la défense.
4. Si le batteur réussi un ***home run***, il marque **trois points** immédiatement sans avoir à parcourir les bases.

Un ***home run*** est un « coup sûr », c'est-à-dire une frappe si puissante et juste que la balle s'envole au-dessus des limites du terrain. Il est donc impossible pour la défense de la rattraper.

• Un frappeur réussi un ***home run*** losqu'il réalise un **11 avec le d66**.

Attention, si un joueur souhaite effectuer un ***home run*** en dépensant des points de PULP!, le coût est de **trois points de PULP!**

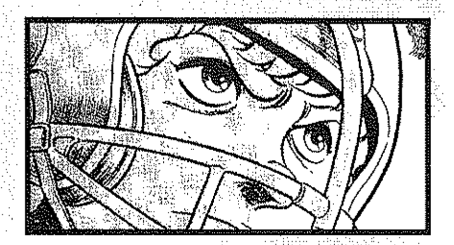
La partie se termine quand une équipe obtient **deux manches gagnantes** ou que **sept de ses joueurs sont éliminés**.

L'ÉQUIPEMENT

Toute équipe de Rugball est dotée du matériel de base homologué. Bien sûr, selon la notoriété de l'équipe et ses sponsors, ce matériel peut être de qualité supérieure ou dit « **Deluxe** ».

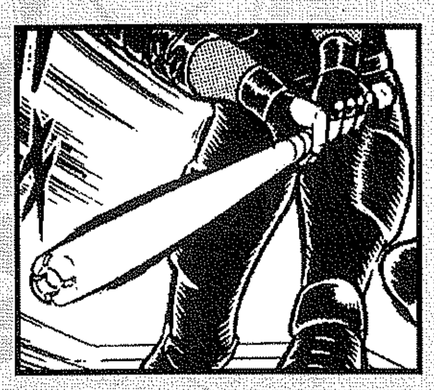
En termes de jeu, un équipement de base peut être détérioré en cas de **Complication (6) sur le d66**.
Par exemple, une Complication lors d'un test pour sprinter sur une base peut indiquer que la semelle d'une chaussure se décolle et que le joueur subira un malus au Delta d'un point à ses prochaines actions de déplacement.
Un équipement Deluxe ne subira pas les effets des Complications (6)à moins d'une **Catastrophe (66) sur le d66**.

Le MJ est invité à gérer ce genre d'évènement selon ses envies, en se focalisant plutôt sur les PJ plutôt que les PNJ afin de ne pas enliser la partie. Une Complication sur l'équipement peut introduire une dose d'humour ou de stress, c'est au MJ d'ajuster en fonction de l'ambiance qu'il cherche à instaurer ; il peut aussi ignorer cette règle s'il estime qu'elle alourdit le rythme du jeu.



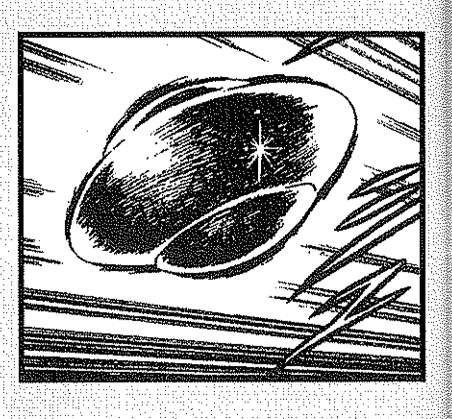
LA BATTE

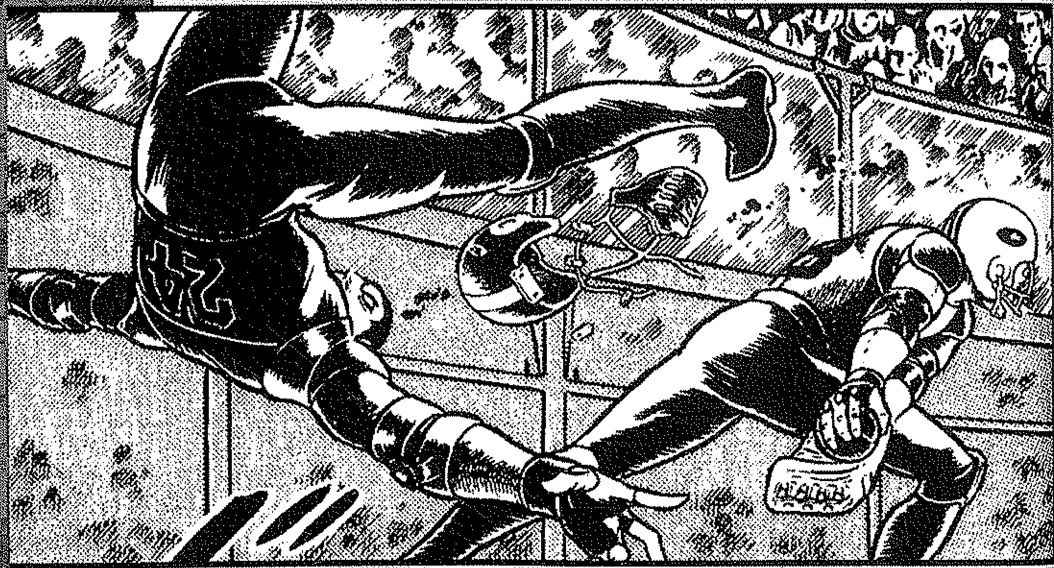
Une batte mesure 1 m de longueur pour un diamètre de 7 cm. La version basique est généralement en plastacier mais les versions Deluxe peuvent être en aluminium pour plus de légèreté et de précision (+1 au Delta) ou en bois exotique pour les joueurs qui privilégient un style vintage (+1 en Gueule). La rumeur prétend que dans certaines variantes du Rugball, les joueurs utilisent des battes dotées de pointes rétractables dont l'emploi est autorisé selon le niveau de violence réclamé par le public.



LA BALLE

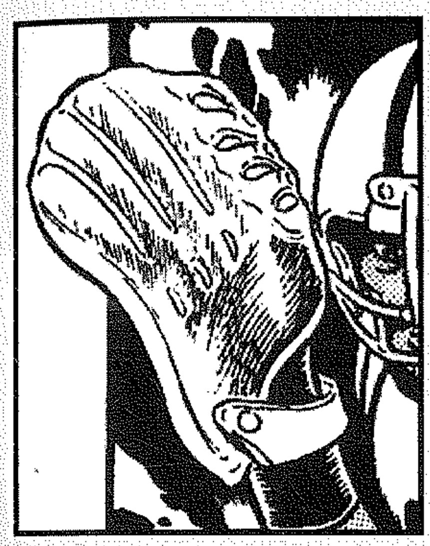
La circonférence d'une balle est d'environ 25 cm pour un poids d'environ 150 grammes. Elle est constituée d'une boule de caoutchouc à forte densité recouverte de lanières de cuir imprégnées d'une résine spéciale. Selon le niveau de violence autorisé dans les matchs, des balles plus lourdes (280 grammes), avec noyau de titane, ou explosives (selon un nombre aléatoire de frappes ou de réceptions) peuvent être employées.





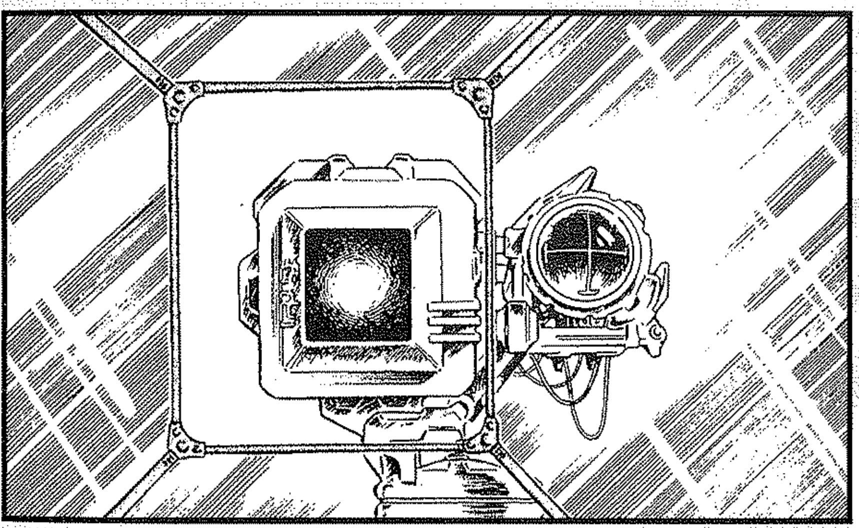
LE GANT

Le gant utilisé par le receveur pour la réception des balles est confectionné en une sorte de caoutchouc synthétique qui s'adapte à la taille et la forme exacte de la main qu'il recouvre. Les équipes les plus riches utilisent des gants Deluxe en cuir traité et incrusté de micro-compensateurs qui amortissent les chocs pour épargner l'os scaphoïde.



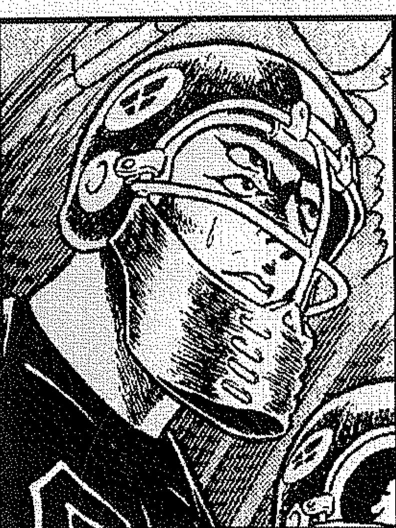
LE CANON-LANCEUR

Au Rugball, la balle n'est pas lancée à la force du poignet mais par la puissance d'un canon pneumatique dont la visée est assistée par un ordinateur. Le joueur, appelé lanceur, vise une zone autour du batteur et règle la puissance de tir. Il peut ainsi viser la tête (dans l'espoir d'assommer le batteur), le tronc droit ou gauche (ce qui peut être un avantage en prenant à contre-pied la latéralité du batteur - droitier ou gaucher) ou les pieds pour un tir en rase-motte (ce qui est surtout efficace contre les batteurs de grande taille). En augmentant la puissance d'un tir, le lanceur diminue d'autant sa précision. A noter qu'il lui est aussi possible de diminuer drastiquement la puissance pour réaliser un amorti et surprendre le batteur dans le but de le pousser à l'erreur. Au début de chaque match le canon-lanceur est contrôlé par les techniciens de maintenance, logiquement pour éviter toute défaillance... Une balle peut-être propulsée à plus de 200 km/h, un projectile qui s'est démontré mortel de nombreuses fois.



LE CASQUE

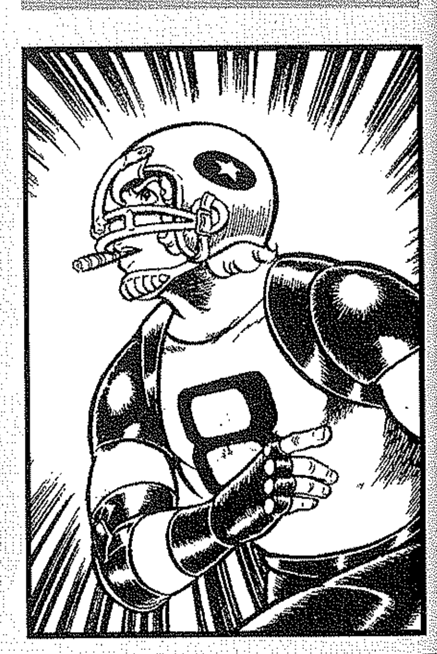
Puisque chaque joueur est tenu d'occuper le poste de batteur avant de parcourir les bases, le casque d'un rugballeur est fabriqué en plastacier pour lui offrir une résistance optimale et un encombrement minimal. La grille faciale fait l'objet d'une attention particulière car elle est tenue de protéger le joueur en cas de choc frontal féroce avec la balle du lanceur. Des versions Deluxe disposent d'un poids allégé pour une résistance équivalente et d'un rembourrage molletonné avec des micros-capsules qui absorbent la transpiration (cela évite d'être partiellement aveuglé par l'acidité de la sueur dans les yeux). L'intérieur est pourvu d'un écouteur et d'un micro pour communiquer avec les autres joueurs de l'équipe et obéir aux consignes du coach. C'est également sur cet équipement que figurent les couleurs et l'emblème d'une équipe appliqués avec une peinture époxy haute résistance. Ceux-ci doivent être aisément identifiables et repérables malgré la visibilité relativement réduite et le chaos en cours de match.

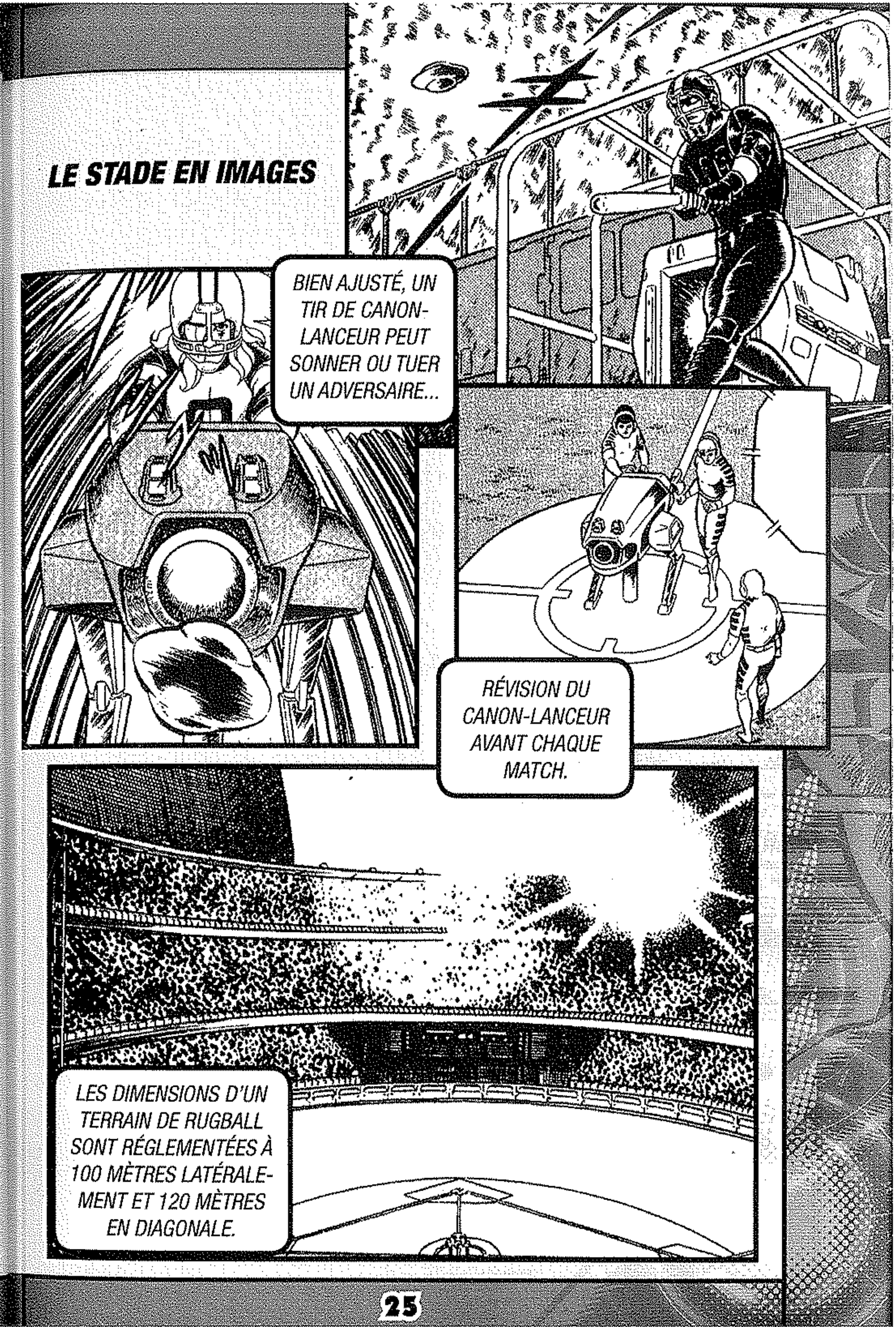


LES PROTECTIONS

La tenue normalisée comprend un pantalon et un haut moulant confectionnés avec un Spandex spécial qui, en plus d'assurer une bonne aération de la peau, protège des éraflures, permet de glisser plus facilement sur le gazon en cas de chute ou de plongeon et qui n'offre pas de prise évidente lors d'une mêlée. Les articulations (coudes et genoux) bénéficient d'un rembourrage pour amortir un peu les chocs et les épaules, particulièrement sollicitées lors des contacts pour la domination d'une base, sont engoncées dans une épaulière en kevlar. Des mitaines en Spandex renforcé viennent compléter l'ensemble.

NB : *Ces protections offrent un certain confort dans la pratique du Rugball mais ne sauvegarde logiquement pas des impacts causés par une arme blanche, balistique ou énergétique.*




LE STADE EN IMAGES
BIEN AJUSTÉ, UN TIR DE CANON-LANCEUR PEUT SONNER OU TUER UN ADVERSAIRE...
RÉVISION DU CANON-LANCEUR AVANT CHAQUE MATCH.
LES DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE RUGBALL SONT RÉGLEMENTÉES À 100 MÈTRES LATÉRALEMENT ET 120 MÈTRES EN DIAGONALE.

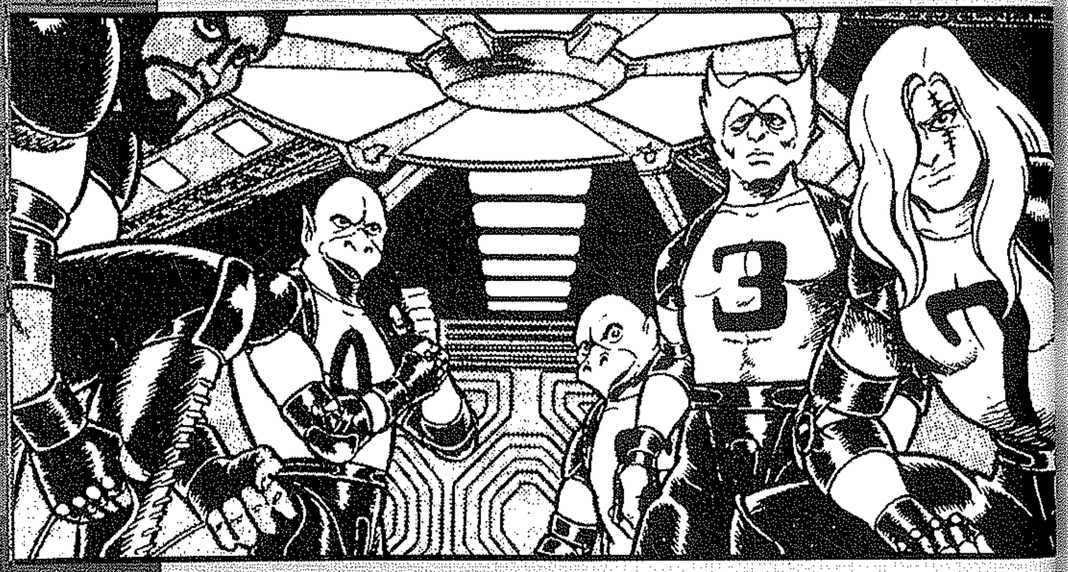
L'EQUIPE (OU CLUB)

Ce supplément vous propose de découvrir l'univers de Cobra en intégrant une équipe de Rugball. Toutefois, si le rôle de rugballeur est prédominant, avec ses différents postes, il ne se limite pas qu'à cela et vous offre également l'opportunité de jouer un autre rôle, qui, s'il peut paraître secondaire de prime abord, se révèle néanmoins crucial dans la préparation ou le soutien physique et moral d'une équipe : une cheerleader (ou Pomp Pom girl), un coach (ou entraîneur), un agent (un représentant commercial qui est chargé de « vendre » la prestation de l'équipe et de lui assurer la participation à des évènements majeurs) ou bien un médecin sportif. Pour les équipes de haut niveau, on notera aussi l'omniprésence de gardes du corps veillant à la sécurité des grands champions (ceux-ci sont le plus souvent ordonnés par les assurances).

NOTE AU MJ

Dans une campagne basée sur le Rugball, les joueurs doivent impérativement choisir un des Jobs liés à ce sport parmi ceux décrits ci-après. Celui de rugballeur offre différents postes : lanceur, batteur, coureur ou brutasse, qui **fonctionnent comme des Spécialités de Job (cf. Volte-face).** Les joueurs sont encouragés à en sélectionner un mais ce n'est pas une obligation. Chaque poste définit une attitude et des prédispositions qui caractérisent quelques grandes lignes du personnage incarné.

Techniquement, un lanceur aura donc la Spécialité « lanceur » et pourra effectuer **un Volte-face gratuitement** en utilisant le canon-lanceur. La même logique s'applique au batteur, au coureur et à la brutasse.



RUGBALLEUR

C'est un sportif aguerri à la pratique du Rugball. Les qualités nécessaires sont essentiellement physiques (endurance et force brute) mais un minimum de sens tactique et de discipline peuvent faire la différence.

POSTES (SPÉCIALITÉS)

LANCEUR

Un joueur spécialisé dans la manipulation du canon-lanceur. Il doit faire preuve d'un sens de l'observation pour déceler les réflexes défaillants chez un batteur en fonction de sa morphologie (ou de ses antécédents médicaux, comme une vieille fracture qui gêne le batteur sur le flanc droit par exemple).

BATTEUR

Un joueur chargé de frapper le plus violemment possible la balle projetée par le canon-lanceur. Ce poste demande une force minimum (3 en Punch) pour être occupé en tant que spécialité. En outre, de bons Réflexes pour intercepter la balle et bondir vers la première base sont recommandés.

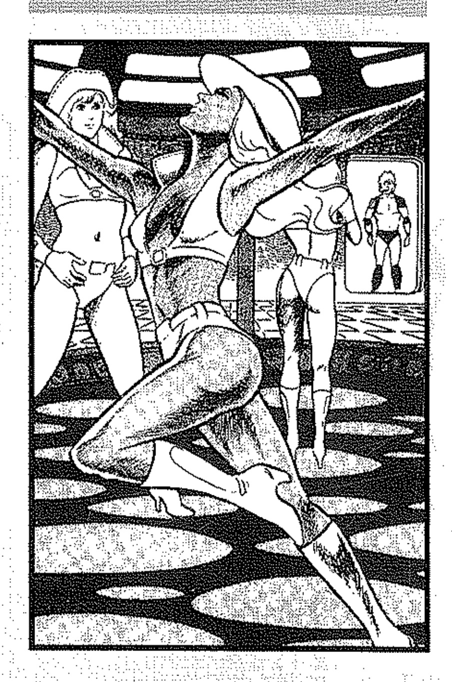
COUREUR

Un joueur agile et rapide qui file comme le vent pour traverser les bases. Toutefois, un petit gabarit peut se montrer un peu handicapant face à un colosse défenseur d'une base et prêt à en découdre.

BRUTASSE

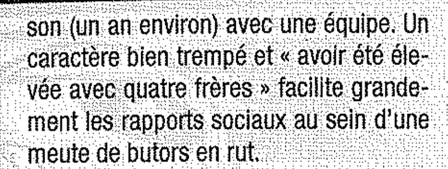
L'armoire à glace de l'équipe. Les joueurs au poste de cogneur sont taillés pour briser des rotules et des nuques. Leur masse leur permet d'encaisser des télescopages sans broncher et de rester obstinément boulonnés sur une base.

NB : *Un rugballeur qui ne se spécialise pas sera désigné comme « polyvalent ». On pourra aussi appliquer la même terminologie pour les champions qui ont toutes les spécialités (s'ils survivent jusqu'à ce niveau...).*



CHEERLEADER (POM-POM GIRL/BOY)

Ce Job est traditionnellement réservé aux femmes mais il est tout à fait possible d'imaginer une équipe de rugballeurs gay aux corps bien musclés et huilés, auquel cas ce poste sera tenu par un bel éphèbe athlétique (on parlera alors de Pom-pom Boy). Une cheerleader est une gymnaste et une danseuse accomplie qui réalise des spectacles courts et dynamiques avec des pompons luminescents aux couleurs de l'équipe, afin de soutenir le moral des joueurs. Généralement, une cheerleader a une carrière éphémère et signe des contrats à la sai-



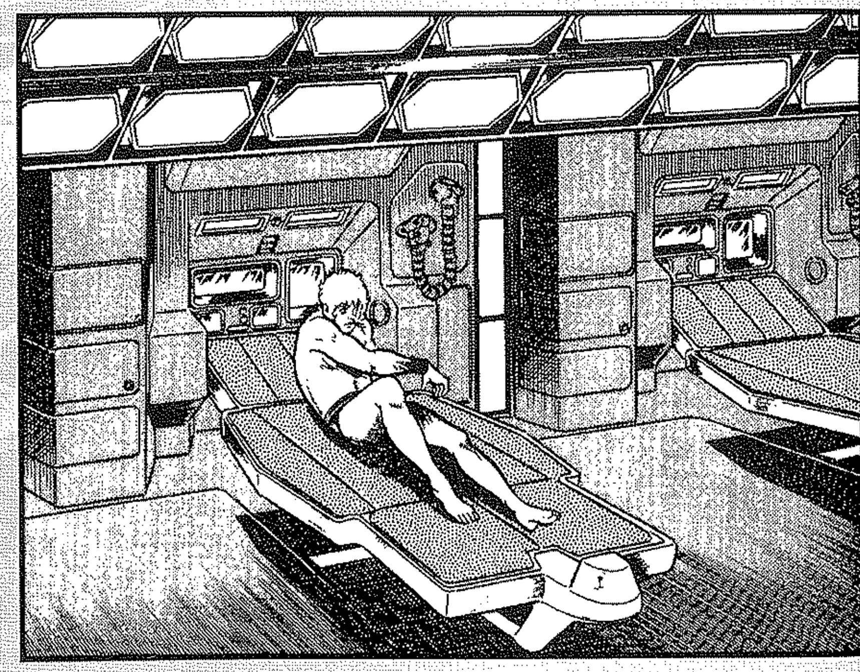
son (un an environ) avec une équipe. Un caractère bien trempé et « avoir été élevée avec quatre frères » facilite grandement les rapports sociaux au sein d'une meute de butors en rut.

COACH (ENTRAÎNEUR)

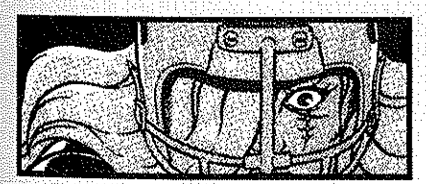
Le coach est chargé d'accompagner et d'entraîner les rugballeurs d'une équipe. Il est le garant de leur condition physique et morale, il élabore des stratégies de jeu en fonction des capacités et faiblesse de chaque joueur. Un coach est souvent un vétéran du Rugball, un ancien champion qui s'est retiré au sommet de sa gloire suite à une mauvaise blessure (on peut imaginer un coach avec des membres cybernétiques ou un fauteuil-flottant), un scandale qui a fait les choux gras de la presse et qui a forcé la ligue à laquelle il était affilié de le punir, ou, beaucoup plus rarement, une très sage décision au bon moment, c'est-à-dire avant que sa carrière ne tourne mal. Un coach a généralement compléter son savoir-faire acquis sur le terrain par des formations complémentaires - plus ou moins sérieuses - en médecine et psychologie. Il arrive souvent qu'un coach tienne la place d'un grand-frère ou d'un père de par l'attention qu'il porte à ses poulains.

MÉDECIN SPORTIF

Le médecin sportif est en étroite collaboration avec le coach pour maintenir les joueurs en bonne forme, les soigner et assurer leur suivi médical. Il participe activement au recrutement. A la différence du coach, son champ d'application se limite purement à l'aspect médical, il ne gère pas les états d'âme ou les caprices des joueurs. Il peut déterminer si la morphologie d'une espèce répond aux critères de sélection du moment imposé par la Ligue Galactique (les extraterrestres à l'anatomie éloignée de l'hu-



main participent à des sous-catégories de championnats, mais pas aux principaux grands chelems réservés aux humains ou « assimilés ». La différence se situant essentiellement sur l'audimat et les enjeux générés entre les catégories).
Un médecin sportif est apte à appliquer les premiers soins directement sur le terrain avec un minimum d'équipement : prendre le pouls, réanimer un joueur inconscient, remettre en place un os, etc.). Le médecin sportif sera moins à l'aise sur les interventions chirurgicales lourdes nécessitant une unité médicale sophistiquée comme on en trouve dans la plupart des hôpitaux.



AGENT

L'agent s'occupe de toute la partie financière de l'équipe : trouver des sponsors pour obtenir de l'équipement de qualité au moindre prix, assurer la promotion de l'équipe à travers des événements médiatisés, défendre sa participation auprès des grandes instances des grand chelems intergalactiques, gérer les ressources pour lui fournir de bonnes conditions de travail (vestiaires privés, nourriture de qualité, déplacements en yacht spatial 1ère classe, etc.). L'agent fait aussi office d'avocat en cas de litige mineur, mais si la réputation de l'équipe risque d'être entachée par une sérieuse et sombre affaire (meurtre, trafic de drogue, accusations de matchs truqués, détournements de fonds ou blanchiment d'argent, prostitution, etc.), l'agent recrutera un expert en droit.

RESSOURCES



C'est triste à dire, mais avoir de bons joueurs ne suffit pas toujours à l'ascension d'une équipe. L'argent joue un rôle prépondérant, parfois ne serait-ce que pour maintenir en vie une équipe en payant sa licence annuelle auprès de la Ligue Galactique. Pour obtenir des fonds plusieurs solutions sont possibles :

RECETTES AUX GUICHETS

Les revenus issus de la vente de places au guichet dépendent du lieu de rencontre, de la notoriété de l'équipe et des enjeux (locaux ou intergalactiques) du match dans le chelem dans lequel il s'inscrit. L'équipe touche un pourcentage sur le prix du ticket. Celui-ci, déduction faite de la part des organisateurs (propriétaires du stade), des taxes locales et des assurances, dépasse rarement les 15%.

DROITS DE RETRANSMISSION

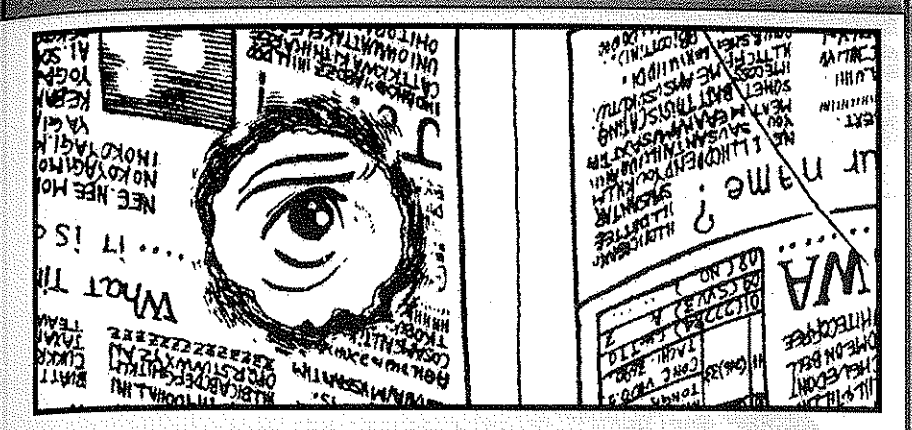
Les chaînes de télévision paient des droits pour retransmettre les matchs, dans le meilleur des cas en direct, au pire en différé. Là aussi, plus la notoriété de l'équipe et les enjeux de la rencontre sont importants, plus les droits sont élevés. C'est une manne d'argent conséquente si toutefois la retransmission du match n'est pas piratée et diffusée sur les canaux indépendants.

PUBLICITÉ

Les ressources de la publicité dépendent uniquement du buzz autour d'une équipe ou d'un joueur. Celui-ci peut être généré par son parcours atypique (une équipe jamaïquaine sans le sou qui atteint la demi-finale d'un championnat sur la glaciale Planète Rouge) ou flamboyant (remporte un championnat plusieurs années d'affilée sans perdre un seul joueur). Le buzz publicitaire peut aussi se faire sur l'apparence physique d'un joueur beau gosse (Gueule 5 ou 6) ou d'une attitude particulièrement brutale dans le cas d'un butor comme Gelt. La contrepartie est d'assurer la promotion du produit phare de la corporation qui paie la prestation de l'équipe ou du joueur. L'agent veillera à la pertinence du produit à plébisciter afin qu'il ne ridiculise pas la renommée de l'équipe, et vice-versa, à ce qu'un éventuel scandale au sein de son club ne fasse pas fuir la corporation.

PARIS ET MAGOUILLES

Un marché parallèle gravite autour du Rugball : les paris et les matchs truqués font les beaux jours des bookmakers locaux ou, à plus grande échelle, ceux de la Guilde. Bien qu'elle ait déployé une unité spéciale pour lutter contre ce fléau économique, la Police Galactique ne parvient pas à démanteler tous les réseaux de paris illégaux autour du Rugball, essentiellement par manque de moyens humains. Si la plupart des équipes évitent de tremper dans les manigances de la Guilde par peur des représailles ou de l'emprise que cette mafia peut exercer sur les choix du club, d'autres, endettés jusqu'aux dents, sombrent dans la criminalité et deviennent complices de ces pratiques douteuses antisportives. Encouragé par leur coach ou de leur propre chef, des joueurs acceptent des pots-de-vin pour arranger leur prestation en faveur de l'équipe adverse. Le plus



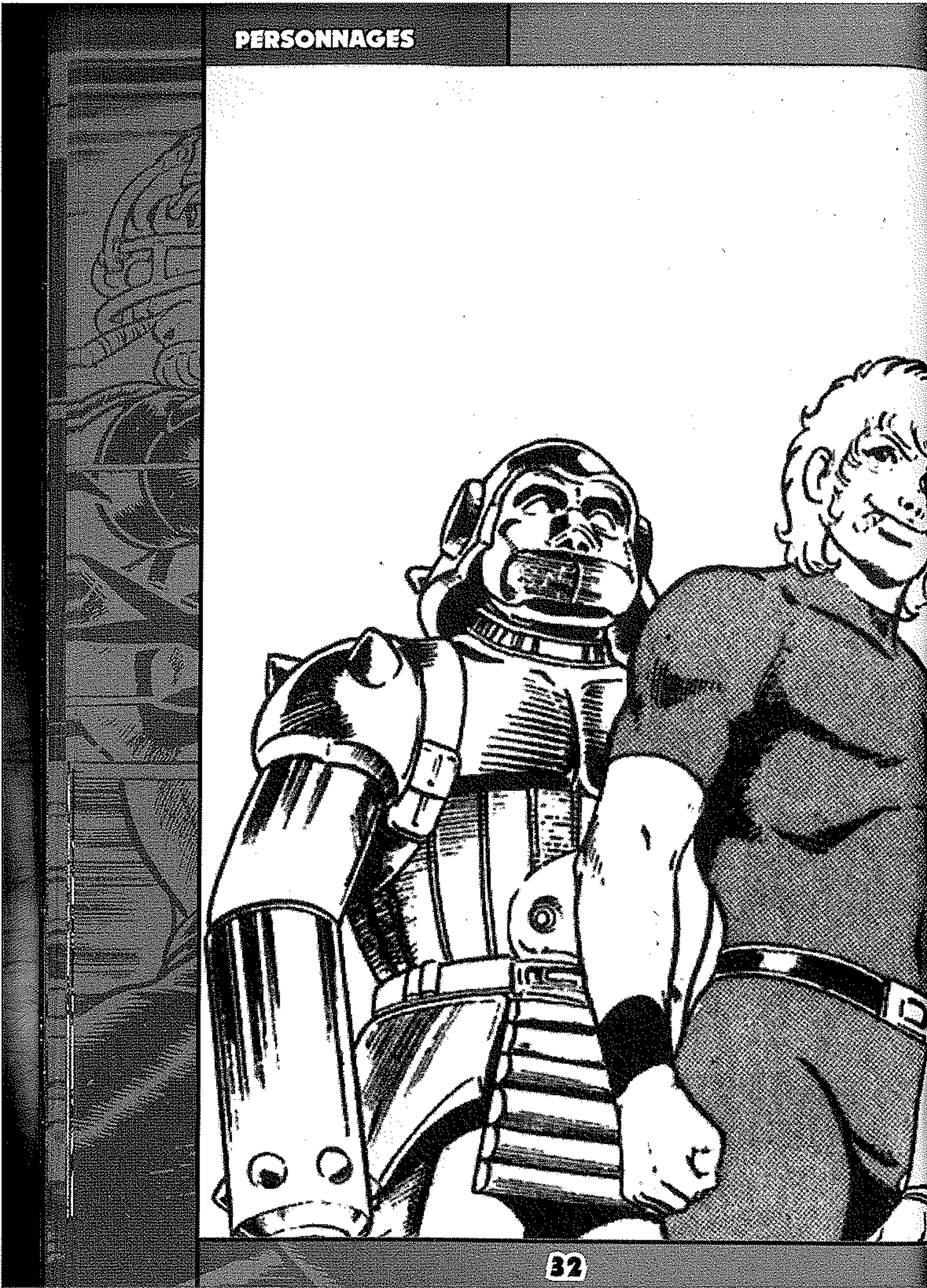
souvent, seul un ou deux joueurs sont impliqués, mais on a déjà vu le cas d'une équipe entière, menée par un coach sans scrupules, truquer les matchs en contre-partie d'une somme d'argent pour liquider des dettes. Le problème étant qu'une fois que l'on a pactisé avec la Guilde, on ne se défait pas si facilement de ses griffes car les sbires de Salamandar en veulent toujours plus.

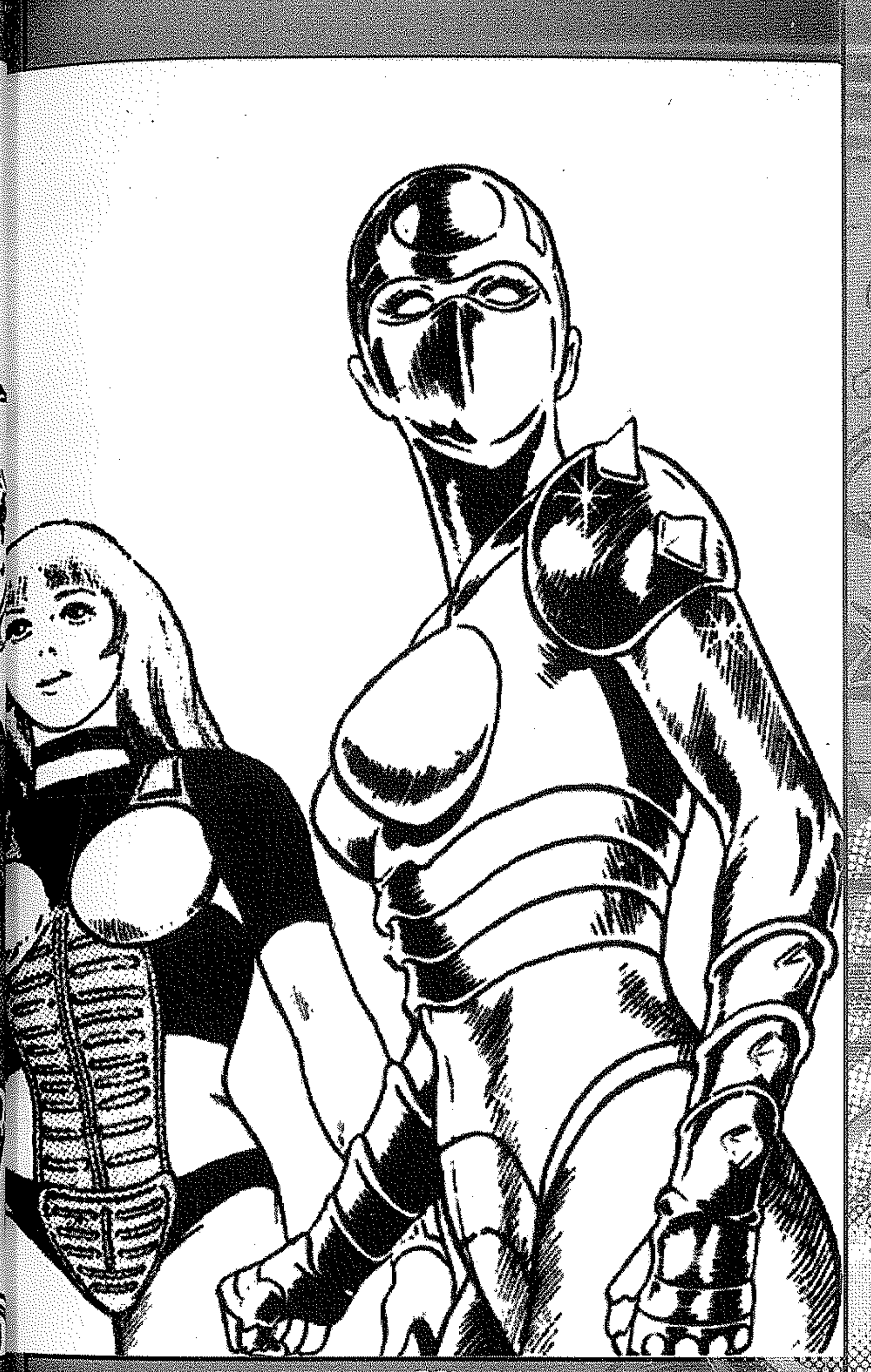
TRANSFERTS

Les transferts sont à la fois une source de revenus mais également de dépenses, il faut donc les étudier judicieusement. Les plus prestigieux clubs de Rugball professionnels peuvent dépenser des sommes pharaoniennes afin d'acquérir les services de grandes stars, en visant ce qu'elles vont leur apporter sportivement et extra-sportivement. Mais cela implique plusieurs choses : 1) pour le club vendeur d'interrompre les contrats de ces joueurs, ce qui entraîne automatiquement un dédommagement conséquent, et donc un surplus à payer pour l'acheteur ; 2) que la vente du joueur n'affaiblisse pas techniquement l'équipe qu'il quitte (ou qu'il intègre) ; 3) que les recettes de la vente couvrent au moins le rachat d'un autre joueur pour combler le poste vacant.

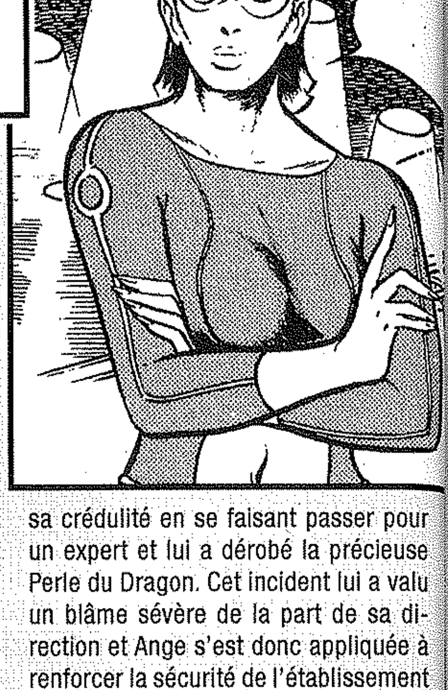
Certains clubs au budget modeste s'intéressent plutôt à des joueurs dont le contrat est arrivé à terme afin de ne pas payer de dédommagement au club vendeur (somme qui est ensuite reversé au joueur qui fait l'objet du transfert au titre de dédommagement, même si ce dernier est consentant). Il ne reste alors plus que la question du salaire à négocier.

Les équipes professionnelles qui investissent de grosses sommes dans les transferts s'enlisent souvent dans des dettes. On estime qu'un tiers des dettes de transferts sont réglées au terme d'une saison. Le cumule des dettes peut être financièrement fatal pour les équipes qui contractent un prêt pour la construction de leur propre stade, entreprise qui peut s'étaler sur plusieurs saisons selon le prestige de l'édifice et ses caractéristiques techniques (un stade orbital avec gravité artificielle ou flottant au-dessus des fournaises volcaniques de la planète Inferno sera bien plus cher et complexe à bâtir qu'un stade implanté dans les faubourgs désolés de Dugsert). La dette d'une équipe est bien souvent la raison de son implication dans des magouilles et opérations illégales, que ce soit avec la mafia locale, la Guilde ou des partis politiques totalitaires.





ANGE



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Figurant.
Race : Humaine.
Planète : Milo.
Job(s) :
- Conservatrice de musée (Expert).

Affiliation : Neutre.
Liens : Musée de Rune, Cobra, Vega, la Perle du Dragon.
1ère apparition : Planète du tonnerre.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

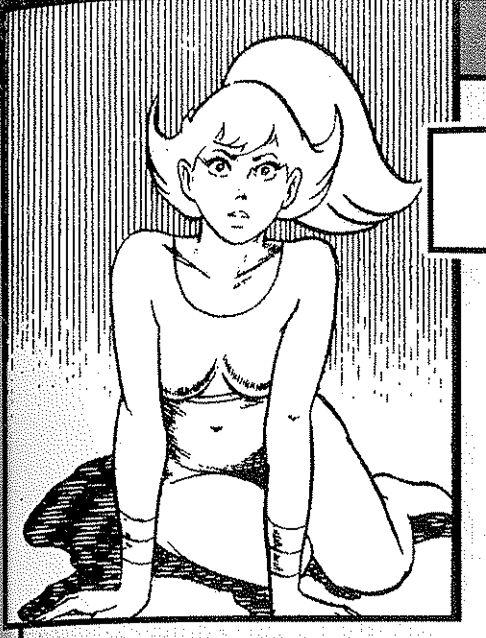
Ange est la conservatrice du musée de Rune sur la planète Milo. C'est une femme superbe qui prend très à coeur ses responsabilités, athlétique, mais qui, de par ses fonctions, est assez froide et manque quelque peu d'humour. Elle dispose d'une solide connaissance de l'histoire de l'art terrien et xénomorphe que seul Cobra est parvenu à mettre à mal à propos de la Vénus d'Anthonius.

ET SI ?

Ange est encore en activité mais, très en colère contre Cobra qui a joué de sa crédulité en se faisant passer pour un expert et lui a dérobé la précieuse Perle du Dragon. Cet incident lui a valu un blâme sévère de la part de sa direction et Ange s'est donc appliquée à renforcer la sécurité de l'établissement avec un nouveau et mystérieux gardien plus redoutable que les robots-dinosaures. Par la suite, quelques malins, galvanisés par l'exploit de Cobra, se sont risqués à pénétrer dans l'établissement, mais n'ont jamais réapparus. La rumeur prétend qu'une nouvelle galerie, signée par un artiste méconnu, renfermerait de splendides statues de cristal criantes de vérité...

Punch	***2***	***Intellect***	***5***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***1***

Effets de style	Équipement spécial
• Autoritaire envers son personnel et sûre d'elle. • Sens de l'humour limité.	• Un mini-quad pour se déplacer plus rapidement dans le musée en cas d'urgence.



ANITA

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Fée.
Planète : Inconnue.
Job(s) :
- Magicienne (Expert).

Affiliation : Cobra.
Liens : Gartan, Cobra.
1ère apparition : Le génie de l'espace.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

Cette jeune femme est un « génie », de nature féerique, qui, lors de sa rencontre avec Cobra, est alors poursuivie par Gartan dont elle est l'esclave/apprentie revêche et fugueuse. Elle détient ses connaissances magiques grâce à Gartan qui les lui a lui-même enseigné lors de sa captivité. Cobra prend sa défense mais ne tient pas tête longtemps face au mauvais génie. Emprisonné, Anita lui viendra en aide grâce à un sort de rétrécissement pour lui extraire une graine de baudruche que Gartan lui a inoculé afin de le contraindre à accepter son pacte d'alliance visant à piller ensemble les trésors de la galaxie. Anita sera affranchie après que Cobra ait vaincu Gartan dans le combat final au coeur de la Tour Pourpre du palais.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sort de vol** (même dans l'espace).
- **Sort de rétrécissement** (jusqu'à la taille d'un noyau de pêche).

(Coût : 1 PULP! / chacune)

***NB :** le MJ est libre de lui octroyer de nombreuses autres capacités magiques, si possible typées «Mille et une nuits».*

Punch	2	**Intellect**	3
Réflexes	2	**Psyché**	4
Sex-appeal	3	**PULP!**	3
Effets de Style		**Équipement spécial**	
• Délurée et bravache.		• Une petite fiole magique cachée dans sa chevelure qui, une fois ouverte, permet de la mettre en stase.	





ARVIN

CE QUE L'ON SAIT.

Ce quinquagénaire corpulent est le président de la corporation GR Motors, firme spécialisée dans la construction automobile. Il a organisé l'événement de la course interdimensionnelle afin de faire un gros coup de pub et grappiller quelques parts de marché à Tayoto, son principal concurrent. Il est persuadé de la fiabilité du tunnel transdimensionnel et des capacités de Rabbit - le robot guide - à ramener les pilotes sur Terre en cas de pépin. Il s'est fait doubler par Jason, son vice-président, désormais espion industriel pour le compte de Tayoto, qui a reprogrammé Rabbit et saboté l'événement.

ET SI ?

Arvin est encore en poste au sein de la GR Motors mais le flop de la course interdimensionnelle, durant laquelle les compétiteurs ont tous disparus, a dû être très délicat à justifier auprès des investisseurs et des médias... Mais un homme d'affaires comme Arvin saura comment relancer la course dans une toute nouvelle édition.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

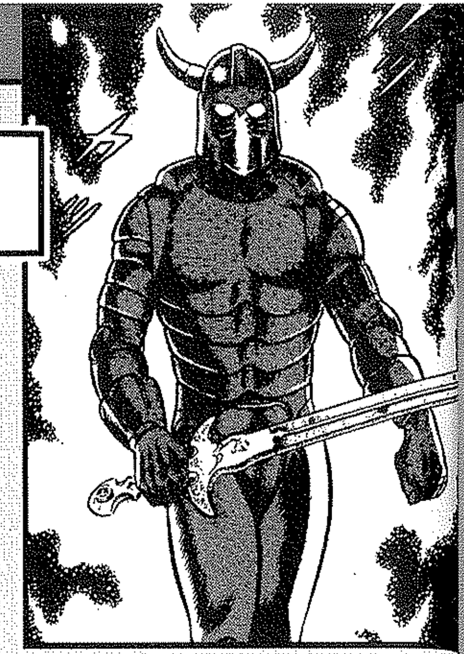
Catégorie : Figurant / Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Terre.
Job(s) :
- PDG de GR Motors (Maître).

Affiliation : GR Motors.
Liens : GR Motors, Jason, Professeur March, Rabbit.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Vivant.

Punch	**2**	***Intellect***	**5**
Réflexes	**1**	***Psyché***	**2**
Sex-appeal	**1**	***PULP!***	**1**

Effets de style	Équipement spécial
• Très convainquant pour tout ce qui touche au business. • Méfiant envers ses collaborateurs.	• Un micro-enregistreur dissimulé dans une chevalière en or. • Des cigares de New Copacabana.

BABEL



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire
Race : Peuple des Épées
Planète : Zados
Job(s) :

- Tyran (Expert)
- Mentaliste (Pro)

Affiliation : Le Peuple des Épées (Sodès)
Liens : Jeak.
1ère apparition : L'arme absolue
Statut : Éliminé par Cobra d'un coup de Psychogun en pleine face (sur la garde de l'épée) lors d'un duel rituel dans la salle du trône du Château des Sables.

CE QUE L'ON SAIT.

C'est un fou mégalomane et xénophobe qui souhaite bâtir un empire en exterminant tous les étrangers qui débarquent sur Zados en s'abreuvant de leur énergie vitale. Il a usurpé le trône du roi Jeak cinq ans auparavant, prétendant l'avoir vaincu loyalement lors d'un duel rituel. Ce mentaliste a développé de stupéfiants pouvoirs qui en font un adversaire redoutable. Son porteur est un robot équipé d'une sinistre armure médiévale.

ET SI ?

Babel a imposé son joug durant cinq ans au Peuple des Épées et s'il eût quelques opposants silencieux, nul doute que la majorité adhéra sans discuter à sa politique nationaliste extrême, voyant même quelques avantages dans ce nouvel ordre. Le retour du bon roi Jeak n'aura donc probablement pas fait que des heureux et une cabale dissidente pourrait voir le jour afin de « ressusciter » Babel le tyran, ou tout du moins reprendre sa lutte pour imposer la suprématie territoriale du Peuple des Épées sur Zados.

Punch	***5***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***4***
Sex-appeal	***1***	***PULP!***	***5***

Effets de Style	Équipement spécial
• Diriger d'une poigne de fer. • Se mettre en colère lorsque l'on évoque le « défunt » roi Jerk.	• Une impressionnante armure médiévale robotisée qui fait office de porteur à Babel. **Protection 5.**

CAPACITÉ SPÉCIALE

• **Confusion sensorielle** (1 PULP!)

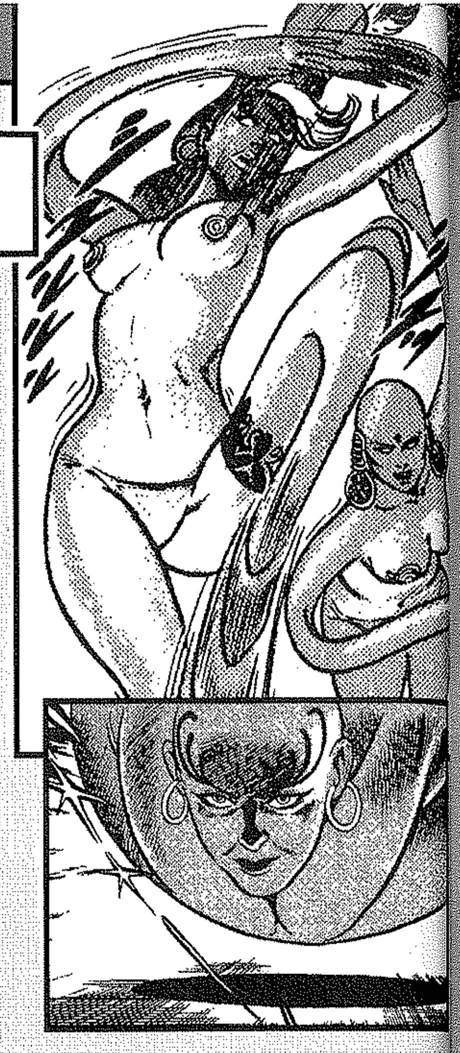
Ce pouvoir inverse l'ouïe et la vue pour brouiller l'esprit d'une cible organique. Il faut procéder à un test opposé de Psyché pour y résister. Si Babel l'emporte, la cible subit un malus de -2 aux CR pour 1d6 tours. Pour chaque Atout (1) obtenu par Babel, le malus augmente de 2.

Pour repérer Babel, la cible confuse peut lancer un objet à proximité afin de créer une onde sonore qui, à l'instar d'un sonar, révélera le temps d'un bref instant la position de Babel grâce à un halo rouge enveloppant sa silhouette. La cible doit procéder à un test simple de Psyché à chaque tentative de repérage pour estimer convenablement la position de Babel. Le premier test se fait à difficulté 7 (la confusion est totale) ; à chaque nouvelle tentative la difficulté décrémente d'1 point (la cible s'adapte progressivement à sa perception inversée). Babel profitera du désordre sensoriel de sa cible pour ordonner à son robot-porteur d'assener des attaques rageuses et soutenues avec son épée claymore (le propre corps de Babel donc).

***NB :** Des PJ qui ne sauraient rien du Peuple des Épées pourraient se méprendre un temps sur l'identité exacte de Babel en supposant de prime abord qu'il s'agit d'un simple humanoïde engoncé dans une impressionnante armure. En réalité, son corps est bien l'énorme épée claymore que brandit son porteur, pas l'inverse.*



BALUM



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire (puis Allié).
Race : Cyborg.
Planète : Base stellaire de Papillon.
Job(s) :
- Assassin (Expert).

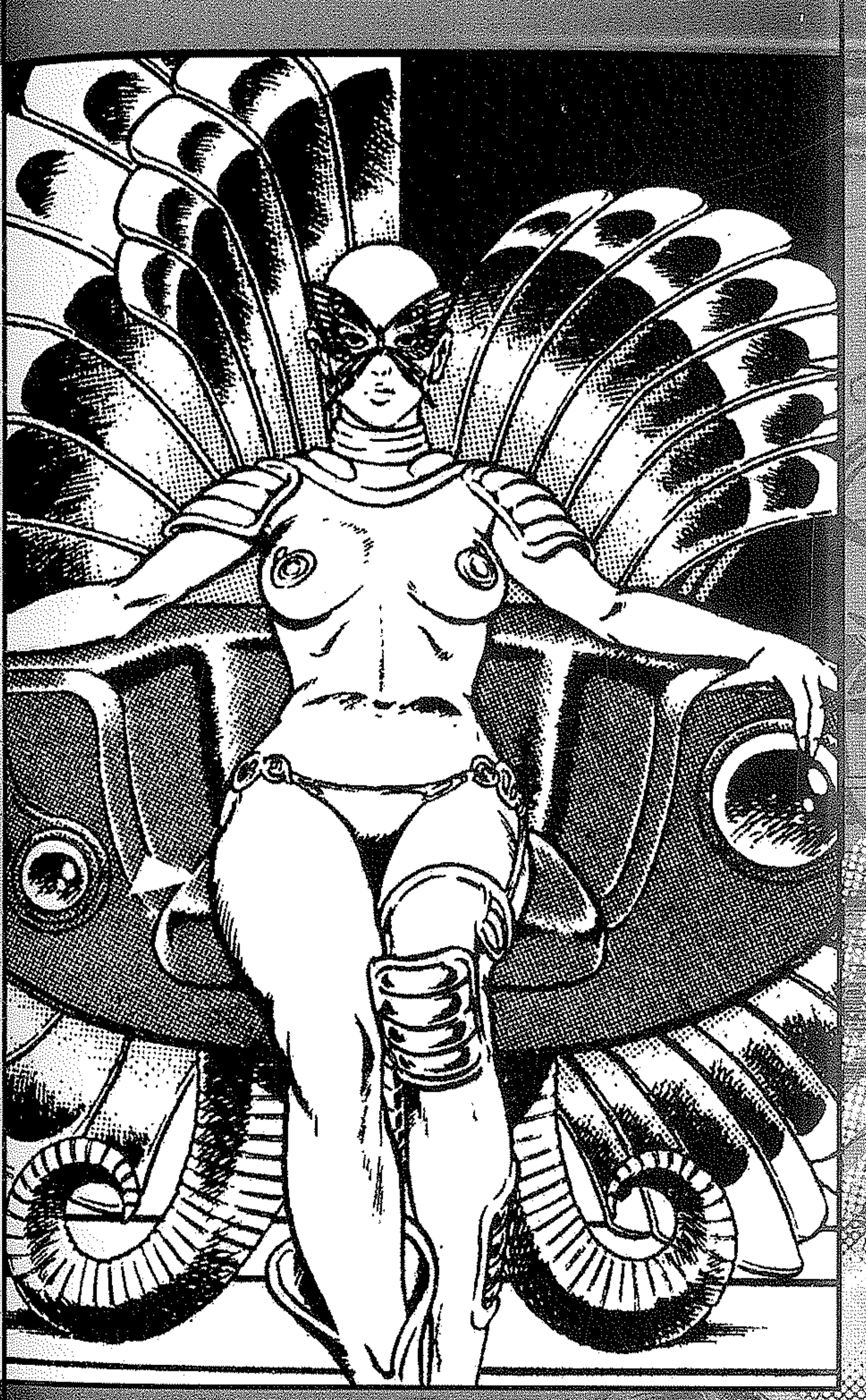
Affiliation : Son petit frère, Papillon.
Liens : Jeak, Cobra.
1ère apparition : L'oeil de Dieu.
Statut : Carbonisée par Papillon.

CE QUE L'ON SAIT.

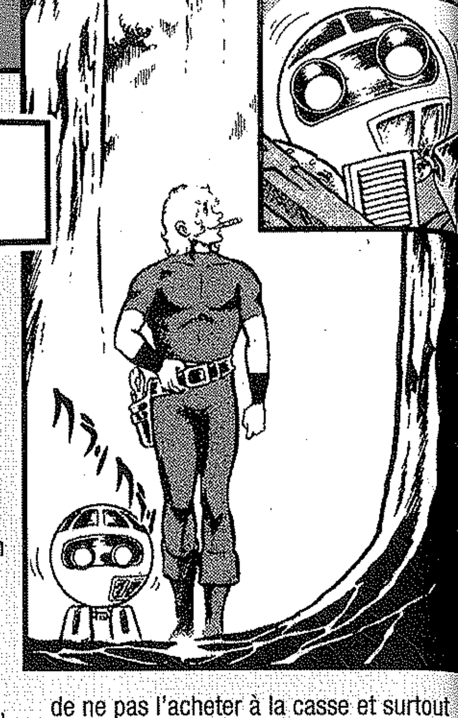
En échange de la libération de son jeune frère, cette femme accepte de devenir le cobaye de Papillon et de se faire transformer en cyborg assassin expérimental. Une fois opérée, elle dispose alors d'un corps synthétique et élastique qui peut se déformer à volonté, ce qui la rend notamment insensible aux armes blanches. Elle peut étirer ses membres, aplatir et déployer son torse comme une voile pour envelopper un adversaire, ou bien aspirer l'air pour se gonfler comme un ballon de baudruche et s'envoler. D'abord chargée d'éliminer Cobra, elle deviendra brièvement son alliée à la découverte du cadavre de son frère dans la salle de « traitement des cadavres » à coté des geôles et du laboratoire de Papillon.

Punch	4	*Intellect*	2
Réflexes	4	*Psyché*	1
Sex-appeal	2	*PULP!*	3

Effets de style	Capacité spéciale
• Bravache et présomptueuse. • Elle perd ses moyens lorsque l'on évoque le sort de son frère.	• Corps synthétique et élastique qui peut s'étirer et se déformer pour capturer une cible (1 PULP!).



BELMA 78



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre/Allié.
Race : Robot.
Planète : Vénus.
Job(s) :
- Robot-gardien (Expert).

Affiliation : Famille royale de Vénus.
Liens : Salba O.
1ère apparition : Que diriez-vous d'un petit robot ?
Statut : En activité ?

CE QUE L'ON SAIT.

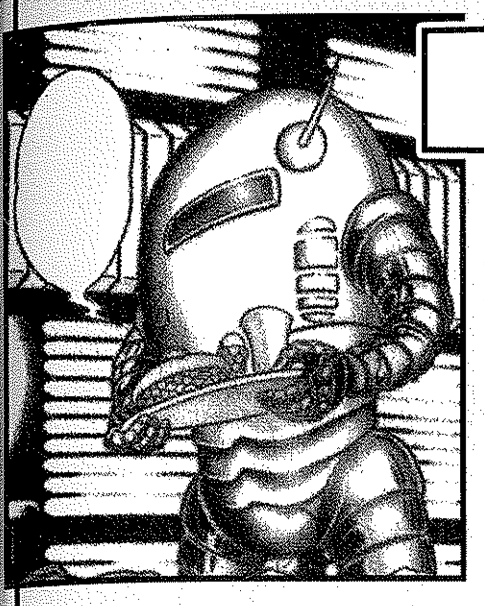
C'est un petit robot, d'environ 30 cm, appartenant à la famille royale de Vénus. Il est vendu d'occasion à Cobra pour 100 crédits alors qu'il se promène dans une casse sur Basma. Il constate alors qu'une main artificielle est enchaînée à l'une des pattes du robot. Il la détache, libérant sans le savoir une terrible menace. Ses batteries déchargées, il faudra quelques jours à Belma 78 pour récupérer un minimum d'énergie et retrouver la parole. Sa mémoire reste encore défaillante, comme s'il était amnésique, mais il se rappelle d'une chose : il doit accomplir « une mission » de la plus haute importance.

Sa véritable identité est Daledes (identité protocolaire probablement) et sa «mission» consiste à stopper Salba O, une terrifiante arme de destruction massive à laquelle il était enchaîné. Il dispose d'un programme d'hypnose qui permet à sa cible de remonter le temps et de modifier le passé. C'est ainsi qu'il renvoie Cobra quelques jours auparavant, lui ordonnant de ne pas l'acheter à la casse et surtout de ne pas briser la chaîne qui le reliait à la main de Salba O, lien « magique » qui lui permettant de maîtriser l'arme apocalyptique, seule solution pour stopper l'enfer qu'elle déchaîne dans le présent.

ET SI ?

Personne ne sait ce qu'est devenu Belma 78 après avoir renvoyé Cobra dans le passé. Certains affirment qu'un paradoxe dimensionnel s'est créé entre deux réalités : celle du présent qui a dû se replier sur elle-même et se perdre dans l'infinité multidimensionnelle, et celle du passé modifié où Cobra ne s'intéresse pas à Belma 78 et ne libère donc pas Salba O.

***NB :** les attributs de Belma 78 ne sont pas chiffrés compte tenu de son potentiel interactif limité. Jouez-le en roleplay, avec la possibilité de renvoyer une seule fois le groupe de Héros dans le passé.*



BEN

CE QUE L'ON SAIT.

Ben est un robot majordome au service de Cobra (alors sous l'identité de Johnson, cadre commercial dans une entreprise sur Terre). Il s'occupe de l'entretien de l'appartement de Cobra et de toutes les tâches ménagères y afférent, parfois avec un certain zèle, surtout lorsqu'il s'agit de réveiller son maître ou de veiller à ce qu'il se nourrisse sainement.

En réalité Ben n'est qu'une enveloppe robotisée corpulente où se cache Lady (dans sa forme armanoïde). Lorsque Cobra recouvre des souvenirs de son ancienne vie après sa visite à la Trip Movie Corporation (Maison des Rêves), un groupe d'assassins au service de la Guilde tente de le liquider chez lui. C'est alors que Ben se fait alors ouvrir comme une vulgaire boîte de conserve par un puissant tir de pistolaser, libérant ainsi Lady de sa couverture, à la grande surprise générale, et prête main forte à notre héros pour se débarrasser de ses agresseurs.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Robot.
Planète : Terre.
Job(s) :
- Majordome (Pro).

Affiliation : Cobra.
Liens : Cobra, Lady.
1ère apparition : L'homme immortel.
Statut : Détruit lors d'une fusillade contre des pirates de l'espace.

Punch	***2***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***1***	***Psyché***	***-2***
Gueule	***-2***	***PULP!***	***1***

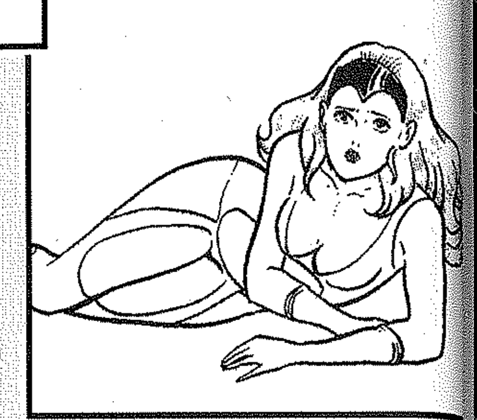
Effets de style	Équipement spécial
• Veiller aux besoins quotidiens de son maître. • Spécialiste du réveil brutal.	• Un arsenal de petits équipements ménagers intégré à son armature.

BIBI

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre.
Race : Humaine.
Planète : Vénus.
Job(s) :
- Espionne (Apprenti).

Affiliation : Jigoba.
Liens : Jigoba.
1[ère] apparition : Le secret du Psychogun
Statut : Vivante.





CE QUE L'ON SAIT.

Bibi et sa sœur ont été capturées par Jigoba sur Vénus. Ce dernier l'a contraint d'espionner Cobra pour lui rapporter des informations sur son mystérieux Psycho-gun, faute de quoi il exécuterait sa sœur.

Bibi, apeurée par son tortionnaire, n'est pas très aguerrie, et si Cobra tombe un moment sous son charme, il découvre rapidement le pot-aux-roses. Il épargne pourtant Bibi et va même jusqu'à affronter Jigoba dans son repère pour délivrer la belle du joug de l'esclavagiste démon.

ET SI ?

Bibi pourrait croiser la routes de vos héros, en qualité d'agent pour le compte de la Police Galactique, avec pour objectif principal de pourchasser tous les esclavagistes de la galaxie. Depuis son aventure avec Cobra, elle aurait bien évidemment gagné en expérience et en sang-froid. Dans une autre alternative plus sombre et dramatique, on pourrait imaginer qu'elle ait contracté le syndrome de Stockholm lors de sa captivité avec Jigoba et qu'elle devienne elle-même une esclavagiste psychopathe sans pitié...

Punch	**2**	***Intellect***	**2**
Réflexes	**2**	***Psyché***	**2**
Sex-appeal	**4**	***PULP!***	**2**

Effets de style	Équipement spécial
• Souffre d'une peur panique lorsque l'on évoque Jigoba. • Prête à tout pour sauver sa soeur.	• Caméra sans fil reliée à l'ordinateur de Jigoba (technologie futuriste à l'époque de la création du manga).



BONNIE

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Humaine.
Planète : Garon (Sous-sols de Garon).
Job(s) :

- Call-girl (Experte).

Affiliation : Peuple de Garon.
Liens : Cobra, Bogart.
1ère apparition : La porte dorée.
Statut : Vivante

CE QUE L'ON SAIT.

Bonnie rencontre Cobra dans les sous-sols de Garon alors qu'elle est aux prises avec un gang de motards à la solde de Bogart, un caïd local qui organise des combats de boxe. Son frère est décédé dans l'un des combats truqués du bookmaker (il s'est fait drogué par le baiser empoisonné d'une des filles de Bogart). Bonnie parvient à convaincre Cobra (alors amnésique suite à une mauvaise chute) de l'aider à prendre sa revanche sur Bogart. Elle s'engage alors à le guider pour remonter vers la surface et trouver le centre de contrôle de la planète artificielle pour la dévier de sa course mortelle vers le Soleil.

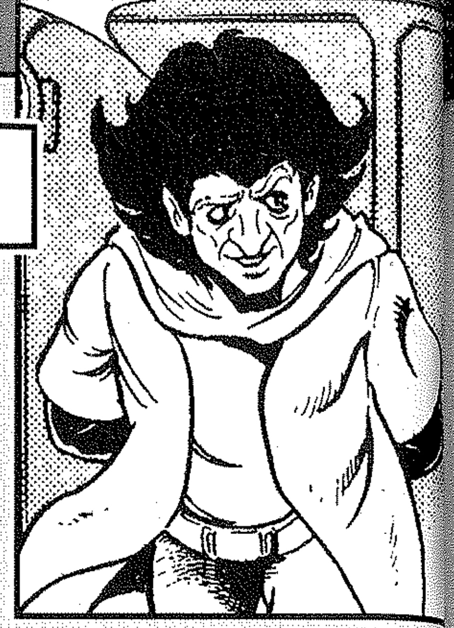
ET SI ?

On sait que Cobra parvient à sauver Garon (et par conséquent le Système solaire tout entier). On peut donc supposer que Bonnie est toujours en activité, et qu'après avoir participé à la sauvegarde de l'astre artificiel, elle pourrait avoir obtenu un statut particulier auprès des habitants des sous-sols qui lui permettrait de les mener vers la surface pour vivre de nouveau à la lumière.

Punch	***2***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***2***

Effets de style	**Capacité spéciale**
• Connait une anecdote sur chaque gang des rues des sous-sols de Garon.	• Charme et convainc les héros virils de défendre ses intérêts contre les sales types de Garon (1 PULP! par service).

BROWN (Prof.)



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre.
Race : Humain.
Planète : Terre.
Job(s) :

- Scientifique (Maître).

Affiliation : Neutre / La recherche.
Liens : Black Bullet, Pamela Lee, Linda Lee, Cobra.
1ère apparition : Black Bullet.
Statut : Vivant. Il poursuivrait ses recherches sur le Black Bullet 2...

CE QUE L'ON SAIT.

Brown est le créateur du Black Bullet, une moto hyper-technologique blindée et surpuissante qui fonce à travers les routes comme un missile implacable. Ce scientifique surdoué, un peu alcoolique à ses heures (probablement un sentiment de culpabilité face au destin tragique de Pamela Lee), est également spécialisé dans la robotique et cybernétique. Il a rencontré Pamela Lee au cours de ses recherches sur le prototype du Black Bullet. Elle était le seul pilote capable de contrôler l'engin en pleine vitesse.

Lorsque la névrose de Pamela l'a transformé en tueur psychopathe et vengeur, il a aidé Cobra à trouver son unique faille.

ET SI ?

Brown dispose d'un laboratoire équipé pour les recherches et les réparations en robotique et cybernétique de haut niveau qui pourrait être utile aux PJ, moyennant une aide (comme par exemple l'aider à s'approvisionner en composants rares). Brown pourrait aussi être recherché par la Guilde pour concevoir une arme psychique de taille stellaire...

Punch	**2**	***Intellect***	**7**
Réflexes	**2**	***Psyché***	**2**
Sex-appeal	**1**	***PULP!***	**2**

Effets de style	Équipement spécial
• Alcoolique lorsqu'il est déprimé. • Cultive un sentiment de culpabilité envers Pamela Lee.	• Un laboratoire où il peut réaliser des prototypes en tous genres (1 à 2 PULP! selon la complexité).



BUD



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Hybride (Chauve-souris).
Planète : Neptula.
Job(s) :

- Pirate (Expert).
- Baleinier (Pro).

Affiliation : Les baleiniers de Neptula.
Liens : Cobra, Elsa, Dog Savalas.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Vivant.

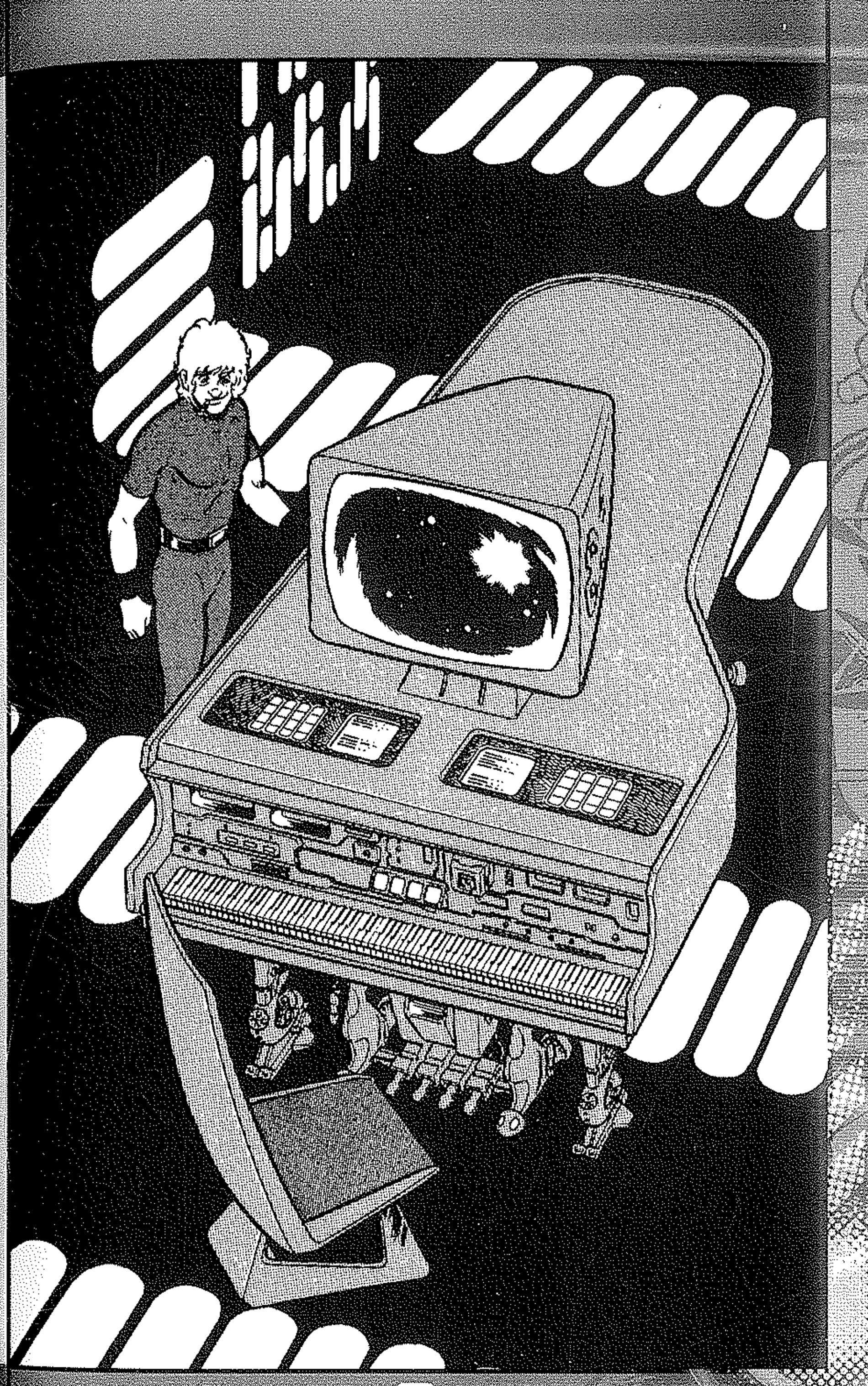
CE QUE L'ON SAIT.

Bud est un hybride dont les capacités spéciales lui permettent percevoir des humains à plus de 5 km de distance grâce à des sens surpuissants. Sa vision, son odorat et son ouïe sont mille fois supérieurs à ceux d'un humain et il est doté d'une paire d'ailes membraneuses grâce auxquelles il peut voler sur de courtes distances. Lorsque Cobra fait appel à lui pour combattre Salamandar, il refuse de combattre à nouveau la Guilde comme il a pu le faire dans le passé aux cotés de son ami car il aspire désormais à une vie paisible dans un secteur perdu à l'ouest de Neptula. Il s'est lié d'amitié avec les Baleiniers locaux et est tombé amoureux d'Elsa, une des femmes de cette communauté ; celle-ci se fera tuer par une attaque de pirate peu de temps après les retrouvailles avec Cobra, un événement tragique qui décidera finalement Bud à se rallier à l'objectif de son vieil ami : infiltrer le Casino de la Guilde et en finir avec l'organisation criminelle en lui coupant : Salamandar.

***NB :** Bud manipule avec une très grande efficacité une dague spéciale particulièrement effilée et peut se confondre dans un environnement en se suspendant tête-bêche à un lustre ou une branche d'arbre à la façon d'une chauve-souris.*

Punch	3	***Intellect***	2
Réflexes	3	***Psyché***	4
Sex-appeal	1	***PULP!***	5

Effets de style	Capacité spéciale
• Elsa en vie, il ne prendra pas de risques. • Elsa morte, il n'aura plus rien à perdre.	• Sens hyper-augmentés : Bud peut se focaliser sur un son ou une odeur à des km de distance (1PULP!).



CRAZY BULL



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Indien biomécanique.
Planète : Dust.
Job(s) :

- Chef de tribu (Expert).
- Pillard (Pro).

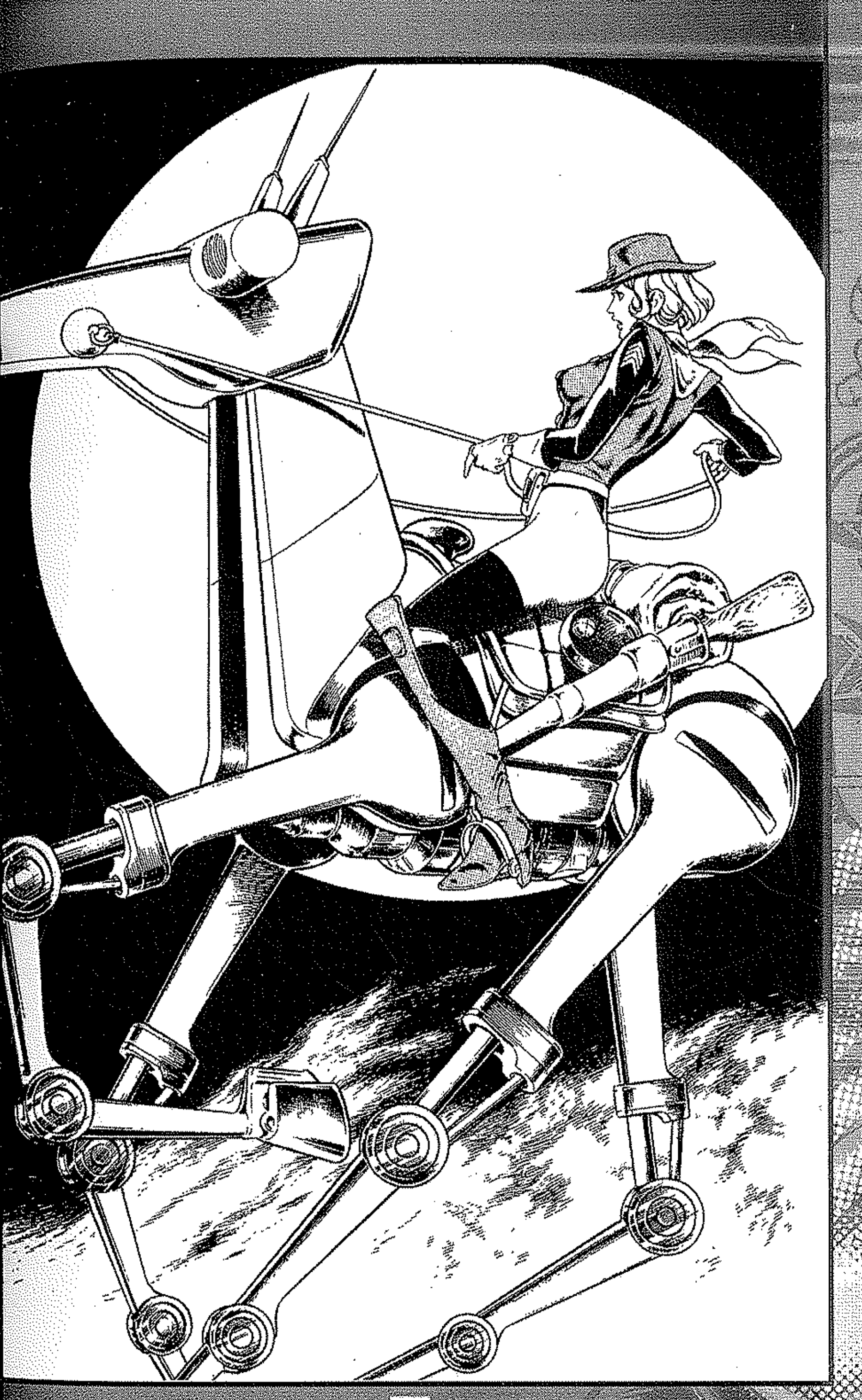
Affiliation : Les indiens de Dust.
Liens : Cobra, Sergent Schmitt, Mario le Marionnettiste, Doldo.
1ère apparition : Or et diamants.
Statut : Vivant.

CE QUE L'ON SAIT...

C'est le chef de la tribu Zu dont le territoire se situe à Asphalt Hill sur la planète Dust. Pas forcément brillant intellectuellement, il affirme son autorité en usant de son impressionnante musculature et d'un regard menaçant. Il vénère le dieu Yazup et veille au bien être de sa tribu, ce qui, compte tenu de la difficulté de trouver des ressources dans l'environnement aride de Dust, implique embuscades et pillages de convois « blancs ». Il se fait abuser par le perfide Doldo qui se déguise en chaman afin d'infiltrer la tribu et faire main basse sur l'or (somme des butins récoltés lors des rapines) qu'elle détient. Si Crazy Bull émet quelques doutes quant à l'intégrité du faux chaman, son respect pour les esprits divins inhibe toute tentative de velléité qu'il pourrait engager envers un de leurs messagers. Lorsque le masque de Doldo tombe grâce à une ruse de Cobra (qui crève l'un des pneus qui sert de membre inférieur aux indiens biomécaniques), il réalise l'ampleur de la supercherie de Doldo et lui assène un terrible châtiment avec sa massue en or massif.

Punch	***7***	***Intellect***	***1***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***1***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Équipement spécial
• Crazy Bull ne se fâche pas, il rentre dans une rage berserk et casse tout sur son passage...	• Une massue en forme de crâne en or massif (Dégâts +1).



CRYSTAL BOY



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Autre identité : Brian Reed et Crystal Bowie.
Catégorie : Adversaire.
Race : Démon-cyborg.
Planète : Inconnue.
Job(s) :

- Pirate (Maître)
- Assassin (Expert).

Affiliation : La Guilde.
Liens : Cobra, Salamandar.
1ère apparition : Or et diamants.
Statut : Décédé (?).

CE QUE L'ON SAIT...

Crystal Boy est l'ennemi juré de Cobra, némésis qu'il affrontera épisodiquement tout au long de la saga, soit directement, soit par l'entremise de complices à la solde de la Guilde.
L'origine de ce sinistre personnage reste voilée d'un impénétrable mystère, mais tout porte à croire qu'il fut un assassin démoniaque engagé par la Guilde qui était alors une coalition à peine structurée de Pirates de l'Espace liés par des intérêts communs (comme celui de faire face aux agents infiltrés de la toute nouvelle Police Galactique financée par la Fédération), afin de traquer et éliminer Cobra, pirate dissident qui s'opposait aux méthodes inutilement cruelles de l'organisation.

Lors de sa première confrontation avec Cobra, sur une planète désertique perdue aux confins de la galaxie, le bourreau démoniaque l'emporta en sectionnant l'avant-bras gauche de notre héros et en mutilant gravement sa compagne Lady.
Survivant de justesse, Cobra et Lady se réfugièrent sur Terre, au Japon, où Tesshin Shiranui, un maître de l'Hypertechnologie, lui octroya un puissant artefact pour remplacer son membre perdu : le Psychogun.
C'est ainsi armé que Cobra pourchassa secrètement son adversaire à travers l'Univers Zéro et parvint à le débusquer pour prendre sa revanche, laissant pour mort le démon encore tout auréolé d'avoir « descendu » l'ennemi juré de la Guilde.
La dépouille mortellement blessée de l'assassin fut conduite en un lieu retiré et maudit où seul son coeur et son cerveau furent greffés dans un corps hyalin constitué d'un alliage de verres quasi indestructible capable de dévier les tirs d'armes énergétiques, et donc du Psychogun de Cobra ! Il fut rebaptisé Crystal Boy (ou Crystal Bowie) pour rendre hommage à sa nouvelle apparence.

Ce n'est que bien plus tard, durant l'aventure qui le mena sur la piste du trésor du capitaine Nelson dont la carte était tatouée sur le dos de ses trois filles, tandis qu'il retrouvait tout juste la mémoire de son ancienne vie partiellement effacée, que Cobra croisa de nouveau le chemin du glacial Crystal Boy.

Les deux personnages se livreront plusieurs affrontements spectaculaires sans jamais que l'un puisse clairement prendre le dessus sur l'autre. Pendant ce temps, Crystal Boy passe de simple tueur à gage légendaire à hiérarque influent de la Guilde, jusqu'à en revendiquer le contrôle total et absolu après la chute de Salamandar, l'empereur originel de l'organisation tentaculaire. Durant son ascension au pouvoir, il emprunta plusieurs autres identités, dont celui de Brian Reed, le PDG d'une puissante corporation.

C'est vers la fin de la saga narrant le « retour de Cobra » que les deux antagonistes menèrent leur duel ultime, tandis que toutes les forces de la Guilde étaient engagées dans une bataille apocalyptique pour la suprématie de l'univers contre la résistance menée par « Les six héros légendaires », le dernier rempart pour la liberté composé de : Misty, Hawk, Goku, le capitaine Dobson, Lady et Cobra.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Dévier les tirs énergétiques

Les tirs d'armes à rayonnement (laser) sont déviés et sans effet. Si Crystal Boy dépense 1 PULP!, le tir est renvoyé sur l'attaquant.

Pince télescopique

La pince agit comme une arme de jet (considérer cela comme un tir) sur une portée de 10m. Dégâts : 2.

Blaster

Comme un blaster lourd au centre de la pince.

Protection

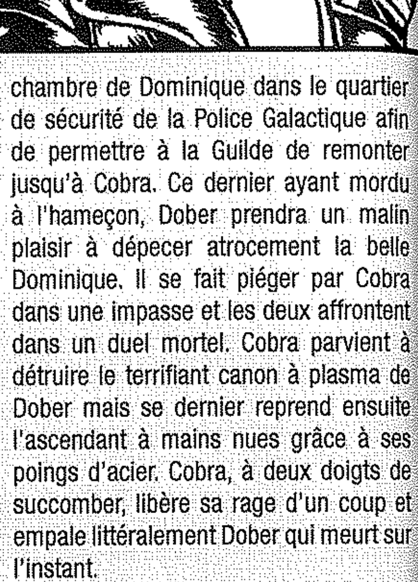
5 contre les attaques ballistiques ou contodantes (masse, chutes vertigineuses, etc.).



Punch	***7***	***Intellect***	***4***
Réflexes	***4***	***Psyché***	***5***
Sex-appeal	***-2***	***PULP!***	***17***

Effets de style	Capacité spéciale
• Froid et cynique, obsédé par le pouvoir et l'élimination de Cobra ou tout autre adversaire lui causant du tort.	• Son corps en alliage hyalin est quasiment indestructible.

DOBER



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Cyborg.
Planète : Terre.
Job(s) :
- Policier ripoux (Expert).

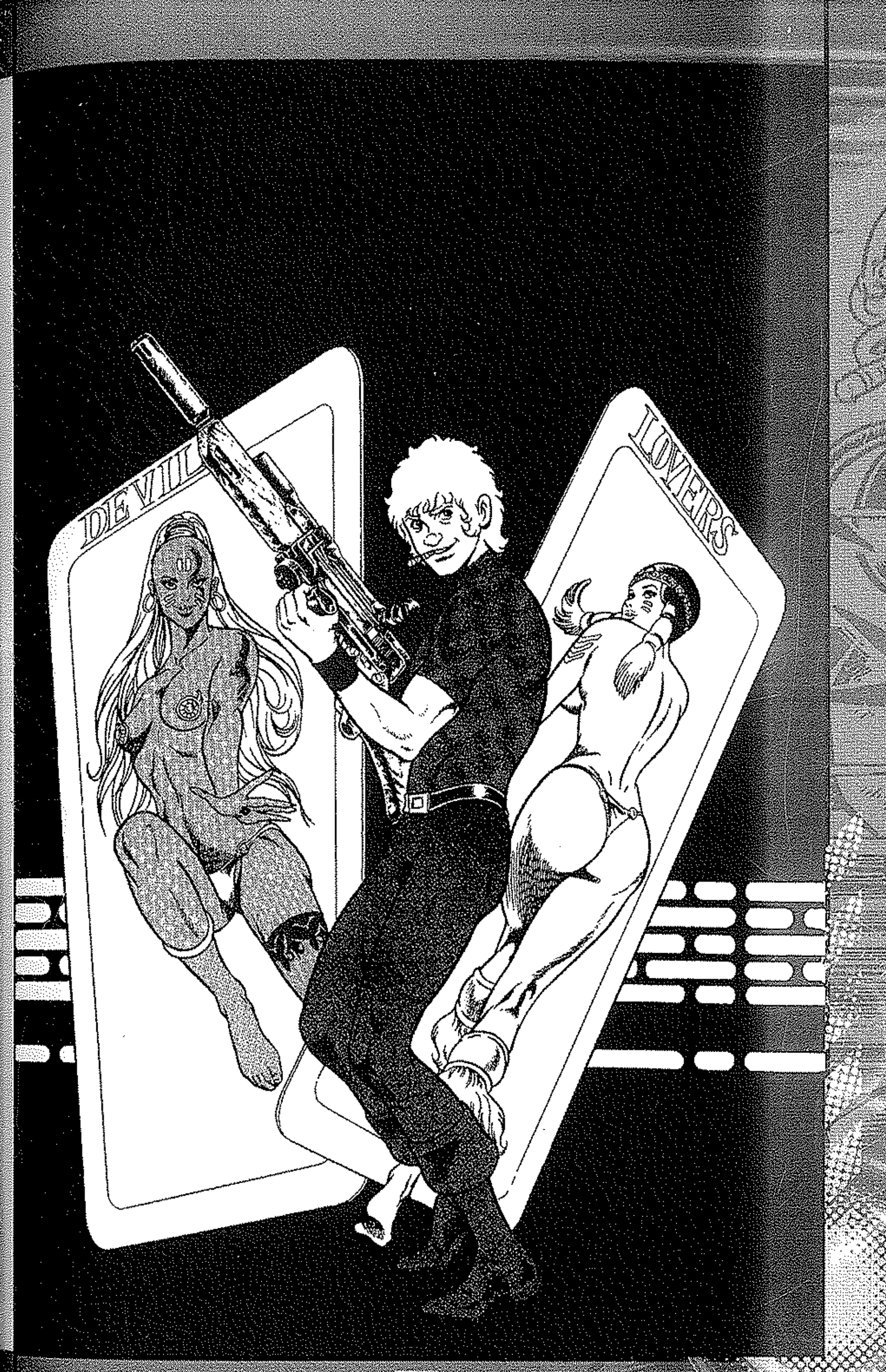
Affiliation : Police Galactique, la Guilde.
Liens : Cobra, Dominique.
Statut : Décédé.

CE QUE L'ON SAIT.

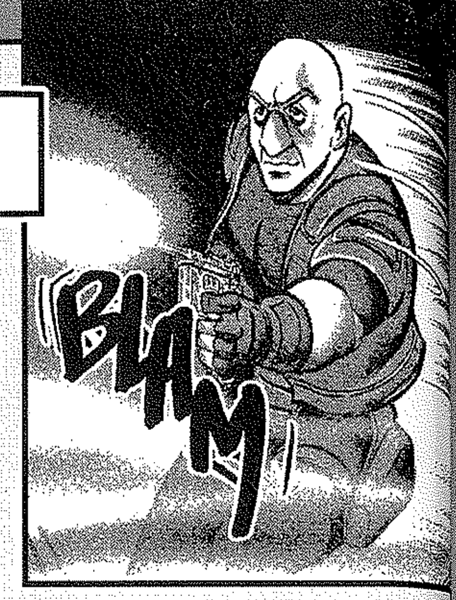
Dober est un ancien membre de la Police Galactique. Devenu cyborg suite à une grave accident, il s'est rapidement laissé envahir par une schizophrénie qui rend son comportement particulièrement instable. Corrompu par la Guilde, Salamandar lui a financé l'implant d'une arme prototype dans l'un de ses bras : un canon à plasma. Dober joue effrontément les « Dirty Harry » en pleine ville, interpellant les criminels à coups de plasma et d'explosions, sans se soucier des dommages collatéraux sur les passants. Il a lui-même placé le micro-espion dans la chambre de Dominique dans le quartier de sécurité de la Police Galactique afin de permettre à la Guilde de remonter jusqu'à Cobra. Ce dernier ayant mordu à l'hameçon, Dober prendra un malin plaisir à dépecer atrocement la belle Dominique. Il se fait piéger par Cobra dans une impasse et les deux affrontent dans un duel mortel. Cobra parvient à détruire le terrifiant canon à plasma de Dober mais se dernier reprend ensuite l'ascendant à mains nues grâce à ses poings d'acier. Cobra, à deux doigts de succomber, libère sa rage d'un coup et empale littéralement Dober qui meurt sur l'instant.

Punch	4	***Intellect***	2
Réflexes	3	***Psyché***	2
Gueule	1	***PULP!***	5

Effets de style	Équipement spécial
• Trop sûre de lui, il ne peut s'empêcher de se vanter d'être le plus fort.	• Canon à plasma (Delta et dégâts : + Psyché + 1 par PULP! dépensé). (1 PULP! par coup).


DEVIL
LOVERS

DOG SAVALAS



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Surnom : « Boule de billard »
Catégorie : Allié.
Race : Peuple des mirages.
Planète : Piloto.
Job(s) :

- Pistolero (Maître).
- Pilote (Expert).

Affiliation : Police Galactique, la Guilde.
Liens : Cobra, Bud, Pumpkin.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Décédé. Tué par Saboirer.

CE QUE L'ON SAIT...

Dog est le dernier spécimen du Peuple des Mirages qui a été exterminé par Salamandar. C'est aussi l'un des meilleurs pistolero de la galaxie (il surpasse même Cobra). Il utilise un pistolaser de type Lüger comme arme fétiche. Parmi ses « faits d'arme » on note la mise à sac de la salle de jeu de Mason sur Abage, l'élimination de cinq types qui l'avaient contrarié dans la ville de Harmrow et de sept autres dans la ville de Bavinera.
Dog est également un pilote sensationnel, mais sa plus grande particularité réside dans son pouvoir inné et unique de métamorphose qui lui permet de prendre l'apparence de n'importe quel organisme vivant, humain ou animal.

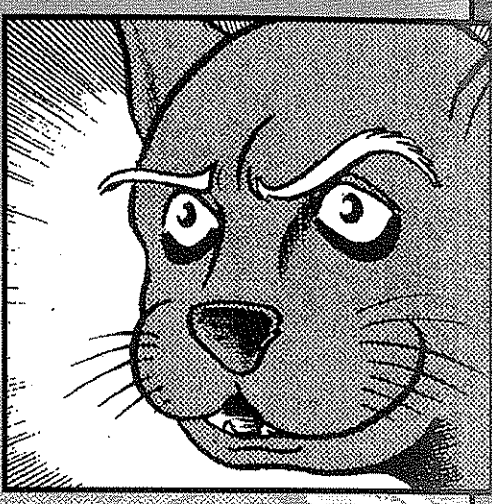
Durant les aventures narrées dans le manga original, il adopte les apparences suivantes :

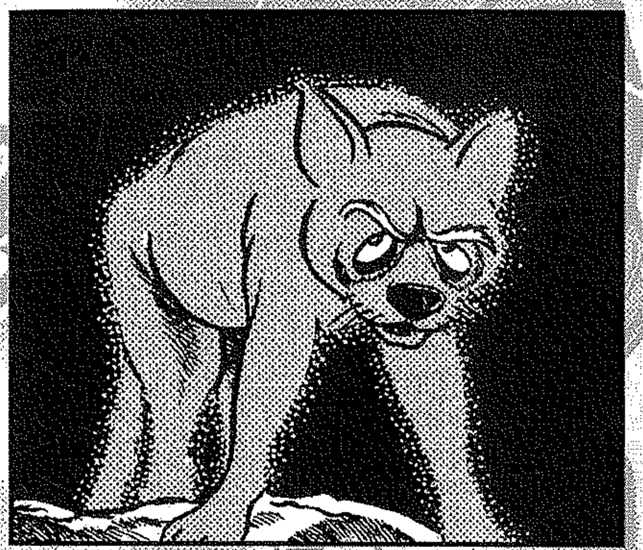
- une danseuse dans le bar de Buck (un homme de main de Mason) sur Abage afin de tromper le caïd local ;
- le pilote d'un vaisseau-fourgon du pénitencier de Dib (sur Jirk 9) afin de s'y infiltrer, puis, une fois à l'intérieur de la prison, de celle d'un chat et du capitaine de la garde ;
- un aigle royal capable de porter un humain lors de son atterrissage en catastrophe sur Neptula pour retrouver Bud ;
- le cadavre de Cobra carbonisé par les pirates lors d'une attaque sur la glaciale Neptula afin de leur tendre un piège ;
- un homme ailé ;
- un double parfait de El Rodes.

Une fois métamorphosé, sa véritable identité n'est révélée que par le **spray révélateur**, un gadget de la Guilde qui réagit sur l'ADN de la cible. L'organisation criminelle lui proposera d'ailleurs un marché pour le recruter, ses capacités extraordinaires en faisant un allié précieux.

***NB :** Quand il se métamorphose, Dog doit être entièrement nu car il ne peut dupliquer ni ses vêtements ni son équipement.*







Punch	***2***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***2***

Effets de style

• Connait une anecdote sur chaque gang des rues des sous-sols de Garon.

Capacité spéciale

• Charme et convainc les héros virils de défendre ses intérêts contre les sales types de Garon (1 PULP! par service).

DOLDO

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Surnom : Shisit le shaman.
Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Dust.
Job(s) :

- Capitaine de cavalerie (Maître).
- Imposteur (Expert).

Affiliation : 7ème régiment de la Cavalerie de l'Armée Galactique, les indiens biomécaniques de Dust.
Liens : Cobra, Mario, Schmitt, Crazy Bull.
1ère apparition : Or et diamants
Statut : Décédé. Tué par Crazy Bull.

CE QUE L'ON SAIT.

C'est le commandant du fort Condor sur Dust, un avant-poste du 7ème régiment de la Cavalerie de l'Armée Galactique. Il n'a qu'une ambition : s'enrichir et changer de vie. Pour atteindre cet objectif, il monte un audacieux stratagème en se faisant passer pour le grand prêtre Shisit et infiltre la tribu des indiens biomécaniques de Crazy Bull. Une fois intégré au sein de la communauté, c'est en parlant au nom des dieux qu'il les incite ensuite à piller les convois d'or qui traversent la région, ceux-ci étant délibérément privés de la protection de la cavalerie grâce aux consignes qu'il dispense lui-même sous sa casquette de commandant du fort.

Il tente de faire succomber le sergent Schmitt à ses avances afin quelle règne avec lui sur le peuple indien, mais en vain. Sa mascarade est finalement mise à jour à cause d'une défaillance de son déguisement alors qu'il tente de retrouver l'or que Cobra lui a dérobé tandis qu'il était son captif. C'est dans les plaines veinées de rivières de mercure de Dust qu'il subira la sentence mortelle infligée par Crazy Bull pour ses méfaits, sans honneur et sans or.

Punch	***2***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***3***
Sex-appeal	***2***	***PULP!***	***2***

Effets de style	Équipement spécial
• Sous stress, il a tendance à se confondre dans ses identités et stratagèmes.	• Un déguisement d'indien biomécanique (un chariot avec quatre roues où il dissimule ses jambes).

DOMINIQUE ROYAL

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Terre.
Job(s) :

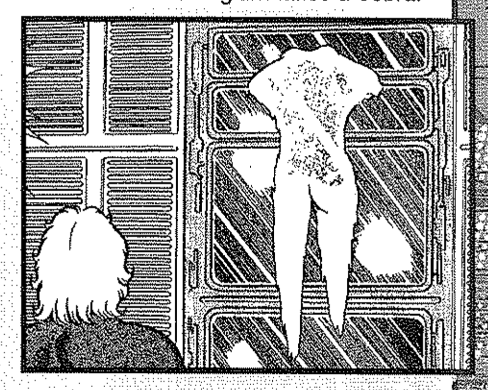
- Agent de la Police Galactique (Expert).
- Espion (Expert).

Affiliation : Police Galactique.
Liens : Cobra, Sandra, Salamandar.
1ère apparition :
Statut : Dépecée par Salamandar.

CE QUE L'ON SAIT.

Dominique est l'une des trois filles du fameux capitaine Nelson, pirate notoire ayant découvert l'emplacement d'un fabuleux trésor, l'Arme Absolue, au coeur des pyramides de Zados. Une partie de la carte menant à cet artefact est tatouée dans son dos.

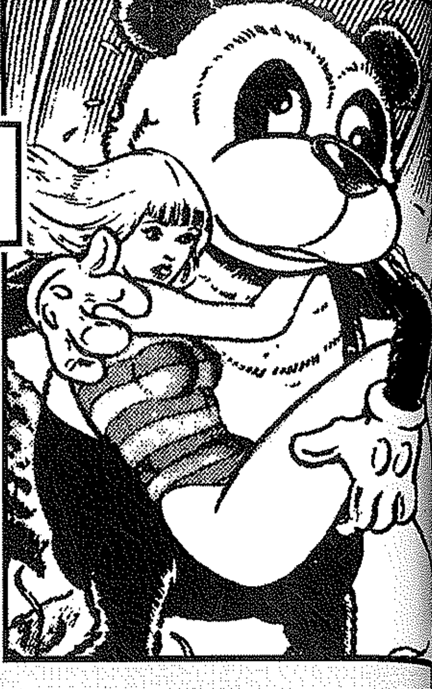
Dominique est au service de la Police Galactique, infiltrant les réseaux de la Guilde pour démonter l'organisation criminelle de l'intérieur. Au cours de ces missions elle croisera souvent Cobra avec qui elle développera une aventure amoureuse qui causera malheureusement sa perte, Salamandar ayant décelé le lien entre la policière et son adversaire. Sa dépouille scalpée finira en trophée dans une chambre d'hôtel, comme un défi cinglant lancé à Cobra.



Punch	***4***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Gueule	***4***	***PULP!***	***7***

Effets de style	Équipement spécial
• Respectueuse de l'ordre mais humaine, elle se laissera « apitoyer» par la belle gueule de Cobra.	• L'attirail classique d'un espion du futur. Prévoyez deux ou trois gadgets de base : caméra, micro, etc.

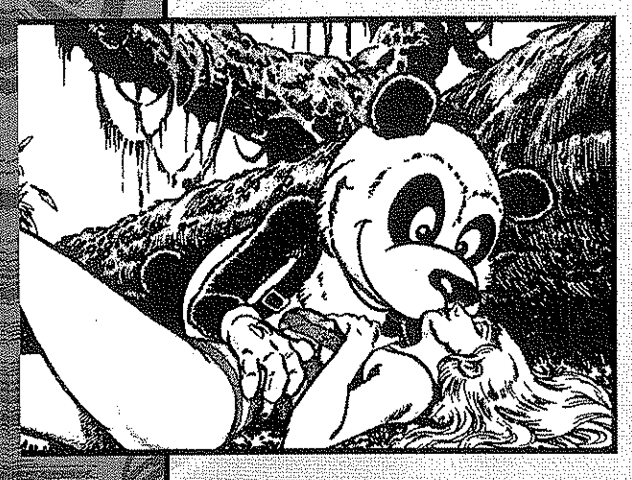
ED



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre.
Race : Humain.
Planète : Cassios.
Job(s) :
- Comédien publicitaire (Apprenti).
- Gigolo (Pro).

Affiliation : GR Motors.
Liens : Cobra, Miranda Joe.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Vivant.



CE QUE L'ON SAIT.

Ed est un acteur de publicité médiocre et un dragueur notoire qui endosse le costume ridicule d'un panda pour les besoins d'une annonce immobilière télévisée produite par NPC TV et qui promeut la vente d'établissements sur la planète Cassios. Coureur de jupons invétéré, il tente de séduire Miranda Joe, le top model du spot publicitaire. Mais les choses ne sont vraiment pas simples pour ce pauvre Ed car la belle est au coeur d'un complot visant à saboter l'impact publicitaire de la course interdimensionnelle.

Punch	2	**Intellect**	3
Réflexes	2	**Psyché**	3
Gueule	2	**PULP!**	2

Effets de style	Équipement spécial
• Coureur de jupons maladroit et un peu collant. • Surestime ses talents d'acteur.	• Un déguisement de panda grotesque.



EL RODES

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Neptula.
Job(s) :

- Architecte (Expert).
- Trafiquant d'armes (Maître).

Affiliation : La Guilde.
Liens : Cobra, Salamandar.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Vivant.

CE QUE L'ON SAIT.

El Rodes est l'un des pairs, ou hiérarques, de la Guilde. C'est une personne très influente qui a gravi rapidement les échelons au sein de l'organisation criminelle. Trois ans à peine après sa première rencontre avec Cobra, il est passé du statut de simple architecte à celui d'homme d'affaires et politique extrêmement riche et influent grâce aux bénéfices du trafic de la drogue de Rodo. Il a étendu son activité illégale à la revente d'armes, profitant des complots que la Guilde fomente un peu partout dans l'univers pour déclencher des guerres. Il synthétise aussi des dérivés chimiques à partir de molécules de Rodo dans des laboratoires clandestins. Ceux-ci sont revendus à prix d'or aux dictateurs (et certains gangs des rues) pour transformer leurs soldats en véritables machines de guerre insensible à la douleur.

El Rodes est l'un membre vip lors des grandes réceptions organisées dans le casino de la Guilde. Ces événements, présidés par Salamandar lui-même, sont l'occasion pour la mafia de faire le point sur ses activités et l'étendue de son influence à travers la galaxie.

El Rodes vit dans une luxueuse hacienda très bien protégée au coeur d'une ploutocratie extra-territoriale.

Punch	***2***	***Intellect***	***4***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***2***
Gueule	***5***	***PULP!***	***2***

Effets de style	Équipement spécial
• Aime jouer de son charme et de son élégance auprès des jeunes femmes un peu perdues.	• Une cohorte de gardes aux capacités augmentées par des injections de Rodo et des molosses cybogs.

ELSA

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre.
Race : Humaine.
Planète : Neptula.
Job(s) :

- Baleinière (Pro).

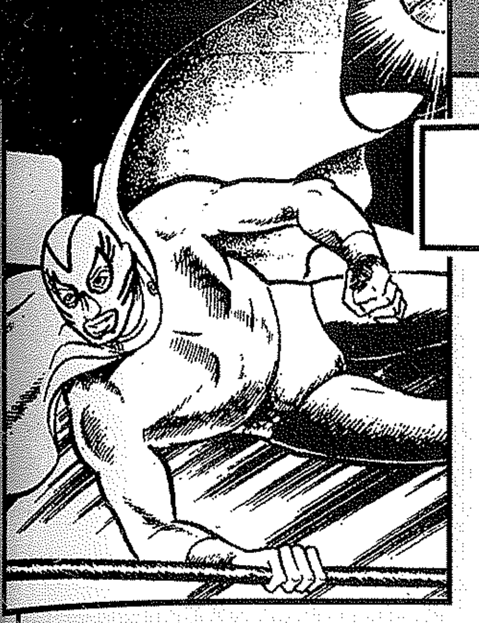
Affiliation : Les baleiniers de Neptula, Bud.
Liens : Cobra, Bud.
Statut : Décédée.

CE QUE L'ON SAIT.

Elsa est une jeune femme de la communauté des Baleiniers de Neptula, des chasseurs de baleines électriques, mammifères évoluant dans les épaisses couches supérieures de neige recouvrant la planète. Elle a rencontré Bud tandis que celui-ci venait s'isoler dans un centre de recherches installé dans une région particulièrement aride. Dans le cadre de ses recherches, Bud en est venu à s'intéresser au mode de vie des chasseurs. Au fur et à mesure de leurs rencontres il tissa des liens étroits avec Elsa, une courageuse et belle brune. Cette relation permit à Bud d'oublier quelque peu son passé chaotique, notamment lorsqu'il combattit les hordes de la Guilde aux cotés de Cobra. Mais ce faisant, bien des êtres aimés périrent sous le bras vengeur des assassins de la Guilde. Bud, déprimé, partit de son coté et échoua finalement sur Neptula. Son idylle avec Elsa, loin du tumulte des batailles spatiales et des cris d'agonie des innocents, lui redonna le goût de vivre. Du moins, jusqu'à ce que Cobra le retrouve, attirant immanquablement les sbires de la Guilde dans son sillage, et provoquant la mort d'Elsa. Rattrapé par la malédiction, Bud s'en retourna aux cotés de Cobra, pour en finir avec la Guilde ou lui-même, n'ayant plus rien à perdre.

Punch	**2**	***Intellect***	**3**
Réflexes	**2**	***Psyché***	**3**
Gueule	**2**	***PULP!***	**2**

Effets de style	Équipement spécial
• Discrète et mystérieuse. • Défend l'écosystème de Neptula.	• Un puissant harpon électromagnétiques (Dégâts +3).



EL SKYMAN

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre.
Race : Humain.
Planète : Terre / Le casino de la Guilde.
Job(s) :
- Catcheur / Luchadore (Maître).

Affiliation : La fédération de catch WRA.
Liens : Salamandar.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Vivant.

CE QUE L'ON SAIT.

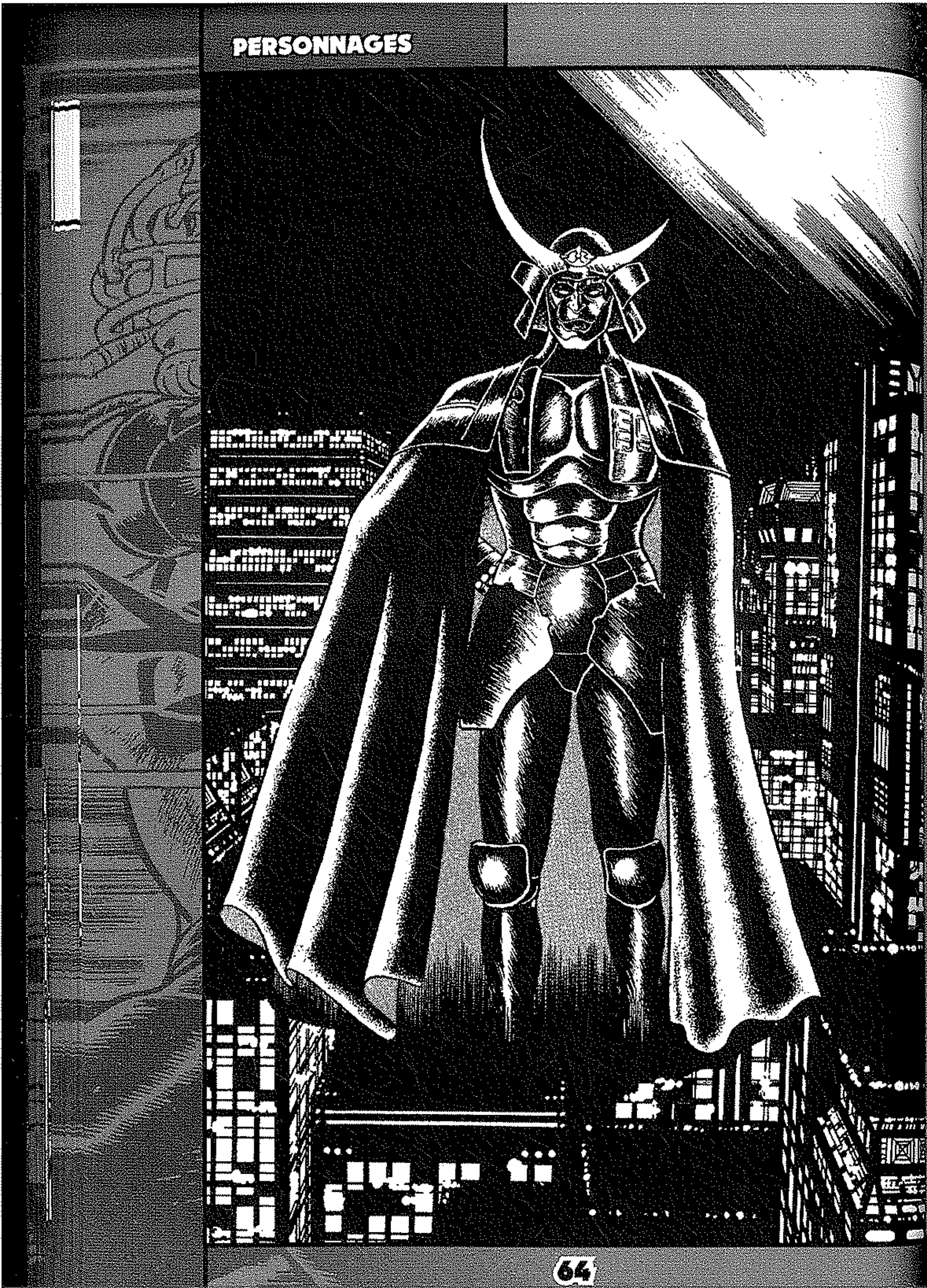
El Skyman est l'un des plus grands champions de catch de la fédération inter-galactique WRA. Sa réputation est telle qu'il est parrainé par Salamandar lui-même et qu'il est invité à des matchs galas lors de prestigieux événements organisés au casino de la Guilde.

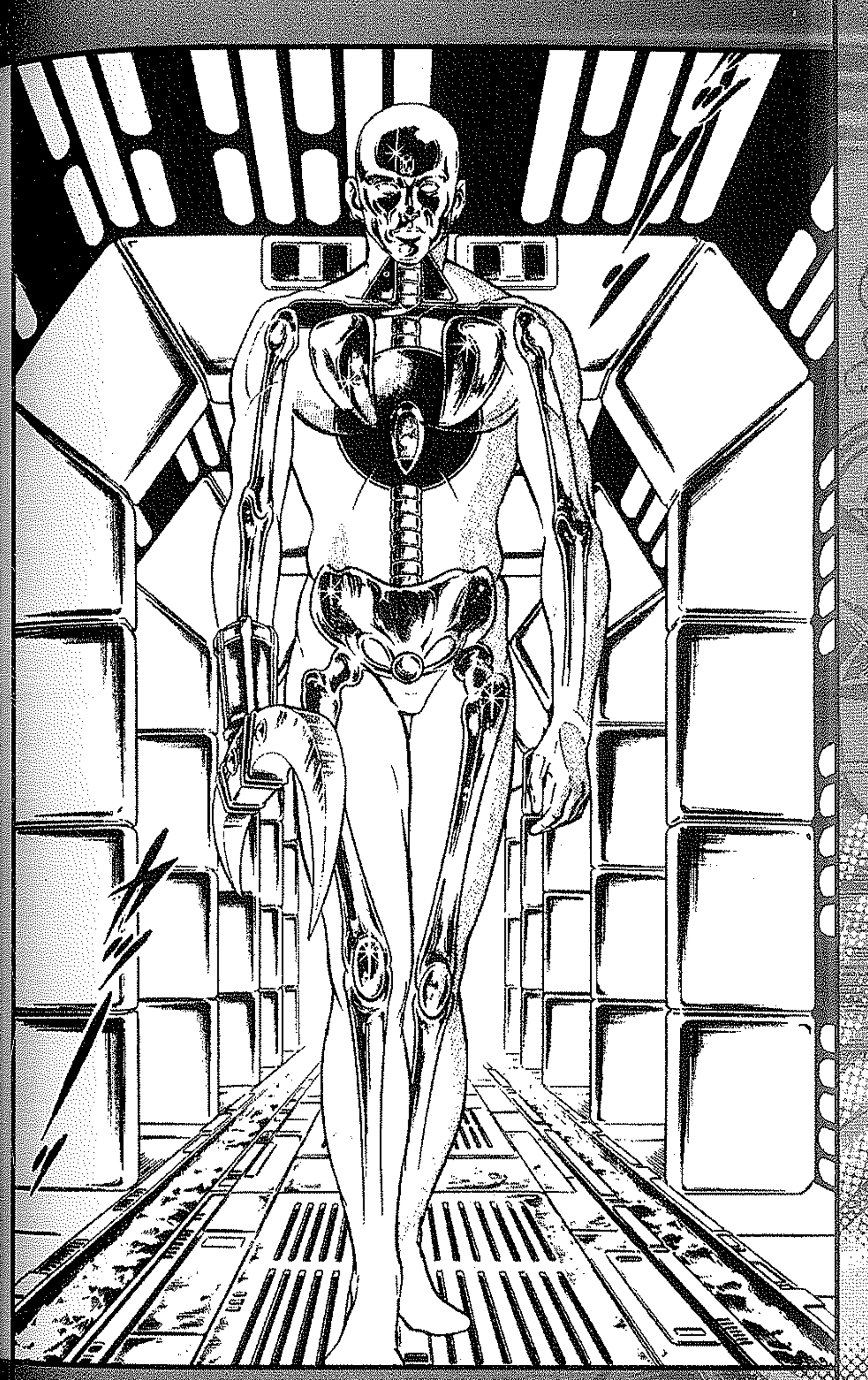
ET SI ?

El Skyman serait originaire de *Los Murcielagos*, un archipel situé à proximité du Triangle des Bermudes, sur Terre. Très tôt il se fait remarquer dans de spectaculaires combats contre d'hideuses créatures issues de l'*Espirale Grande*, un portail dimensionnel prenant la forme d'un gigantesque tourbillon marin. Son palmarès est déjà conséquent lorsque la WRA le remarque et lui propose de participer aux plus grandes compétitions inter-galactiques. Certains de ses adversaires prétendent à qui veut l'entendre qu'il détiendrait ses formidables aptitudes de son masque magique et qu'il serait impuissant si jamais on le lui arrachait. Mais à ce jour, personne n'y est arrivé, sauf Cobra pour prendre son apparence et s'approcher de sa cible, Salamandar, lors d'un match gala contre Gatanga, le champion d'ébène.
Adulé par les fans, El Skyman aurait son propre comics book et un jeu de rôle lui serait même dédié !

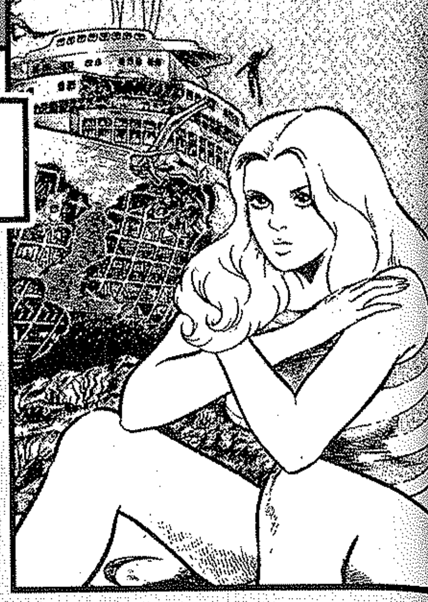
Punch	6	**Intellect**	2
Réflexes	3	**Psyché**	2
Gueule	5	**PULP!**	5

Effets de style	Coup spécial (1 PULP!)
• Aime la nourriture épicée, la tequila et les femmes *muy caliente* ! • Léger accent mexicain.	• Le Flying Body Attack : Il se lance haut dans les airs et retombe sur son adversaire, l'assommant 1d3 tours par atout obtenu.





ERIS



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Cyborg.
Planète : -
Job(s) :

- Espionne (Pro).

Affiliation : Iron Head.
Liens : Cobra, Iron Head, Seamen.
Statut : Décédée.

CE QUE L'ON SAIT.

Eris est une cyborg à la solde d'Iron Head, une des grandes figures de la Guilde qui dirige le groupe de pirates sous-marins : les Seamen. Eris a pour mission d'espionner les côtes, aux abords de la cache secrète de l'organisation. Elle doit donner l'alerte si quelqu'un cherche à en savoir un peu trop sur les pillages lancés contre les navires de transport d'or, exactement ce que font Dominique et Cobra durant leurs « vacances » sur un yacht. Elle récupère Cobra dans son repère, un phare à bord de falaises, après qu'il se soit fait harponner et empoisonner lors d'une échauffourée avec les Seamen. Son intention est de le mettre en confiance et de le questionner, mais elle se fait confondre par un de ses cheveux synthétique. Elle tente alors de l'éliminer mais comprend vite qu'elle n'est pas de taille et prend la fuite à bord d'un « lit-volant » équipé d'un lance-roquettes. Elle active le système d'auto-destruction de son repère avant de succomber. Le phare se transforme alors en fusée explosive mais Cobra parvient à s'échapper *in extremis*.

ET SI ?

Et si Eris n'était pas détruite, qu'elle récupérait le casque d'Iron Head pour prendre son apparence et qu'elle cherchait à rebâtir la base des Seamen ?

Punch	2	***Intellect***	3
Réflexes	3	***Psyché***	2
Sex-appeal	3	***PULP!***	2

Effets de style	Équipement spécial
• Calme et posée mais extrêmement manipulatrice.	• Un lit-volant équipé d'un lance-roquettes.



EVIL

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Démon.
Planète : Starmax (dans le ventre du Jigol).
Job(s) :
- Tyran démoniaque (Maître).

Affiliation : lui-même.
Liens : Cobra, Yoko O'Brian.
1ère apparition : Le roi Dragon Noir.
Statut : Décédé.

CE QUE L'ON SAIT.

Le roi Dragon Noir, comme il est appelé par ses sujets, est un démon qui se nomme Evil. Physiquement, il ressemble à un terrifiant fœtus engoncé dans un sorte utérus diaphane flottant dans les eaux sombres d'une caverne au coeur du Jigol (un gigantesque vaisseau poubelle en forme de baleine qui erre à travers l'espace). Il a le pouvoir de lire les pensées de ses victimes et plus précisément les sources de terreur. Il s'en sert ensuite pour créer d'épouvantables illusions pour les plier à sa volonté ou les faire mourir de peur. Lorsque Evil réclame des sacrifices, des trompettes impies résonnent dans toute la ville (Starmax) ce qui provoque la frayeur des habitants dont le roi Dragon Noir s'alimente. Une fois dans son antre, il faut une force de volonté (Psyché) supérieure pour résister à ses illusions et ne pas céder à la panique.

Exemples d'illusions : des monstres et des spectres d'eau émergent du lac de son repère, des cadavres de soi-même agrippent les pieds, le Psychogun qui devient un serpent vorace et indomptable, des fantômes d'êtres chers inquisiteurs, le démon cornu (forme originel de Crystal Boy) qui a amputé Cobra de son bras à coup de hache.

Evil se fait surprendre par Cobra, qu'il pensait contrôler, en abaissant sa garde mentale et se fait fusiller par un puissant tir de Psychogun. A sa mort, l'écho psychique de son hurlement est tel qu'il disloque les parois de la caverne et du temple bâti dessus. Au final, c'est toute la forteresse démantibulée du Dragon Noir, fondée sur le pylore du Jigol, qui est évacuée dans l'espace d'un coup avec tout ce qu'il avait avalé depuis 10.000 ans. Cobra s'en sort *in extremis* avec Nathalie en prenant place à l'intérieur de la capsule de sauvetage d'un vaisseau abandonné.

NB : la seule caractéristique d'Evil qu'il est intéressant de chiffrer est sa Psyché avec laquelle il interagit avec le monde. ***Psyché : 9.***

FUSE (Princesse)



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Dimension Fuse.
Job(s) :

- Princesse (Expert).

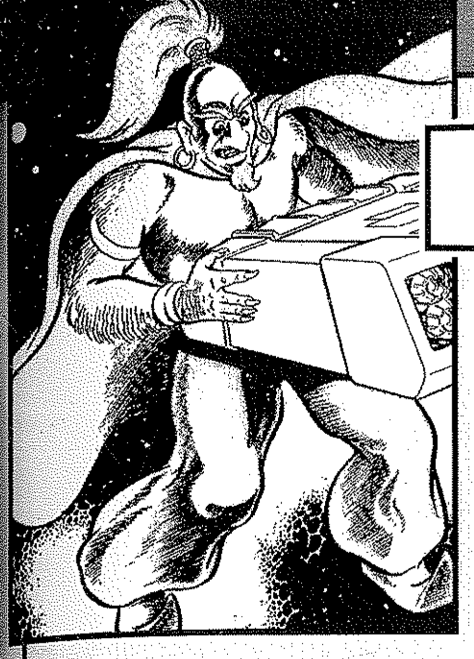
Affiliation : Château de la Grue Blanche.
Liens : Cobra.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

La princesse Fuse règne sur le Château de la Grue Blanche, une forteresse mobile qui ressemble à un gigantesque château japonais monté sur chenilles. Cette citadelle improbable, havre de tout un clan, traverse perpétuellement une contrée désertique et montagneuse perdue quelque part dans les dimensions parallèles. Fuse est une souveraine respectée et aimée de son clan. Lorsqu'elle rencontre Cobra elle subit une attaque des sbires du clan Safuma. Si notre pirate parvient à la sauver une première fois, elle finit par se fait kidnapper par les trois exécuteurs Safuma qui l'emportent au château Wakaba, siège du clan adverse, pour l'enfermer dans les geôles de la forteresse de Genshu (l'une des identités de Jason) au cœur de la Montagne aux Trois Pics. Cobra retrouve sa trace, vient à bout des trois assassins et triomphe de Genshu. Sauvée, la princesse Fuse est séduite par Cobra, mais celui-ci doit la quitter pour retrouver Jason/Genshu qui s'est déjà enfui dans une autre dimension en s'emparant de Rabbit, le robot guide transdimensionnel, pour rentrer sur Terre. Cobra ne doit donc lui enfiler le pas sans plus attendre.

Punch	2	**Intellect**	3
Réflexes	3	**Psyché**	2
Sex-appeal	4	**PULP!**	2

Effets de style	Équipement spécial
• Sans cesse sur le qui-vive d'une attaque des ninjas du clan Safuma.	• Un prestigieux kimono tissé avec la soie d'araignées d'or qui lui octroie un bonus de +2 pour toute action diplomatique.



GARTAN

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Génie.
Planète : Palais flottant de Gartan.
Job(s) :
- Mauvais génie (Maître).

Affiliation : Neutre.
Liens : Cobra, Anita.
1ère apparition : Le mauvais génie
Statut : Vivant. Emprisonné à jamais (?) dans sa fiole magique.

CE QUE L'ON SAIT.

Gartan est un génie géant de type oriental. Il peut traverser l'espace sous la forme d'une comète, sentir la présence de quelqu'un rien qu'en reniflant son odeur, traverser les murs et les plafonds, ect. Gartan est si grand qu'il peut saisir à pleine main le Turtle (il semble pouvoir modifier sa taille à volonté). Son passe-temps favori consiste à piller la galaxie de tous ses trésors et collectionner les jolies filles. Ce sorcier hors-paire recherche des gens d'exception pour lui prêter main forte dans sa soif de saccage. L'une de ses faiblesses est de parler en dormant, ce dont Anita tirera profit pour lui soutirer quelques informations. Son véritable talon d'achille consiste en une petite fiole magique capable de l'absorber et de le mettre en stase ; celle-ci est cachée dans une sorte de grand carillon au coeur de la Tour Pourpre, une dépendance de son palais. Il peut aussi lancer des traits d'énergie en forme de figures de cartes à jouer (cœur, pique, carreau et trèfle) ; ces projectiles sont autoguidés et sont très difficile à éviter.

ET SI ?

On ne sait pas ce qu'il est advenu de la fiole magique renfermant Gartan...

Punch	3	**Intellect**	2
Réflexes	2	**Psyché**	9
Gueule	5	**PULP!**	7

Effets de style	Capacités spéciales (1 PULP!)
• Aime jouer avec ses sujets comme un chat le ferait avec une souris : avec cruauté.	• Le MJ peut imaginer n'importe quel pouvoir magique pour Gartan, tant qu'il reste dans l'esprit « Mille et une nuits ».

GATANGA



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Figurant.
Race : Humain.
Planète : Casino de la Guilde.
Job(s) :

- Catcheur (Expert).

Affiliation : Aucune.
Liens : Cobra, la Guilde, Salamandar, El Skyman.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Vivant. Vaincu KO par Cobra.

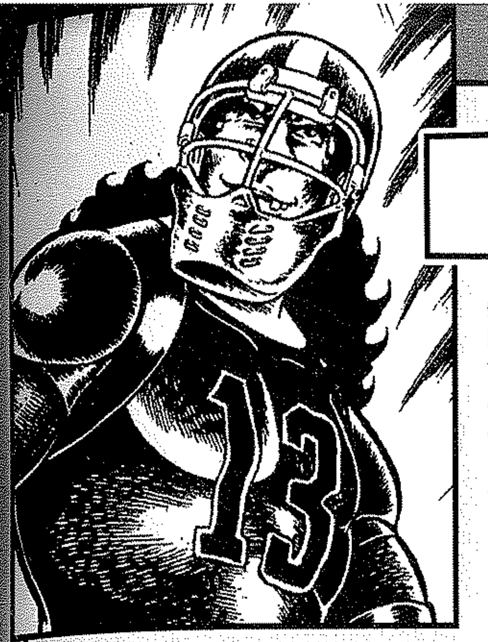
CE QUE L'ON SAIT.

Gatanga est le roi du catch underground, c'est-à-dire non affilié à une fédération officielle. Ce géant d'ébène est réputé pour sa sauvagerie sur le ring et sa force inouïe. Taciturne et introverti, il ne s'exprime que pour provoquer et déstabiliser ses adversaires à coup de cinglantes menaces. La rumeur colporte de nombreux faits à son égard : qu'il aurait brisé la nuque à plus d'une dizaine d'adversaires ; que dès son plus jeune âge son entraîneur l'aurait jeté nu dans des fausses des jungles de Mars pour combattre des lions à deux têtes ; que son peuple lui aurait érigé une gigantesque statue d'oronyx (un alliage métallique noir composé d'or et d'onyx) et qu'il le vénérerait comme un dieu, le Colosse Noir.
Gatanga a déjà affronté plusieurs fois El Skyman, mais les matchs se sont soldés à chaque fois par un *ex aequo* technique, le jury (et surtout les spectateurs) donnant l'avantage à El Skyman en raison de son charisme, ce qui a pour effet d'enrager Gatanga.

Seul Cobra est parvenu à le mettre KO. C'était lors d'un match gala au casino de la Guilde où il a usurpé l'identité d'El Skyman en vue d'approcher Salamandar pour l'abattre.

Punch	7	***Intellect***	1
Réflexes	1	***Psyché***	2
Gueule	1	***PULP!***	5

Effets de style	COUP spécial (1 PULP!)
• Souffle des naseaux quand il s'apprête à briser un adversaire.	• Rumbling Buffalo : Gatanga charge et saisi son adversaire pour le projeter au sol et lui briser les os. (Dégâts +2).



GELT

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Rale.
Job(s) :
- Rugballeur (Expert).

Affiliation : Rugball, Équipe première.
Liens : Cobra, .
1ère apparition : Rugball.
Statut : Décédé.

CE QUE L'ON SAIT.

Gelt est le joueur n°13 de la célèbre équipe des Saxons Rouges. C'est un mastodonte de 2.50m, d'une force aussi prodigieuse que son arrogance et sa grande gueule. Provocateur, borné, stupide et rancunier, il fit connaissance de façon assez sportive avec Cobra, alias Joe Gillian, dans les couloirs du stade de Rale tandis qu'il brusquait Miranda, la cheerleader de l'équipe, pour des faveurs sexuelles.

Élu meilleur batteur des Saxons Rouges, il impressionne surtout par un palmarès macabre comptabilisant des dizaines de joueurs blessés ou tués sur le terrain en l'affrontant. Cobra a toutefois réussi à percer son point faible en récupérant son dossier médical : il a plusieurs côtes brisées suite à une vilaine blessure. En frappant pile poil à cet endroit, il est possible d'ébranler ce colosse braillard. Sa dernière victime fut Geck, l'homme-oiseau coéquipier de Cobra, qu'il immobilisa tandis que Blood, un autre joueur des Saxons Rouges, lui projeta un tir mortel dans la nuque, lui brisant net les cervicales. Par cet acte ignoble, Gelt signa lui-même son arrêt de mort, Cobra mit un point d'honneur à venger Geck en envoyant Gelt *ad patres* et en remportant le match décisif.

Punch	**7**	**Intellect**	**1**
Réflexes	**2**	**Psyché**	**1**
Gueule	**4**	**PULP!**	**5**

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Grande gueule et provocateur. • Ne réfléchit jamais aux conséquences de ses actes.	• Gelt frappe automatiquement une balle ou une tête avec sa batte (inutile de lancer les dès en utilisant cette capacité).

GINRYUKI



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : semi-démoniaque.
Planète : Dimension Fuse.
Job(s) :

- Assassin Shinobi (Expert).

Affiliation : Clan Safuma.
Liens : Cobra, princesse Fuse.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Décédé.

CE QUE L'ON SAIT.

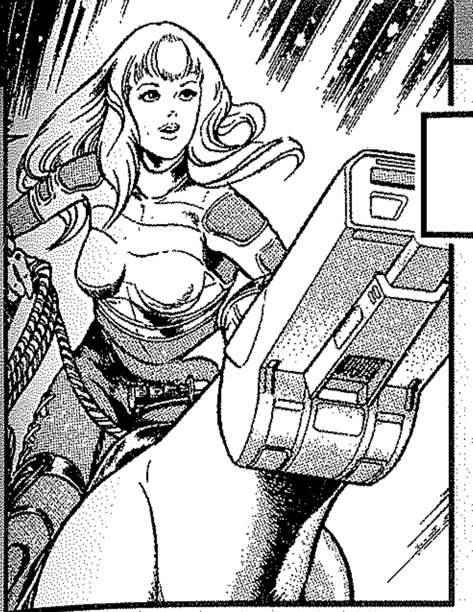
Ginryuki est l'un des trois assassins ninja du clan Safuma de la Dimension Fuse. Sa mission est de kidnapper la princesse Fuse dans son château roulant pour la ramener aux pieds de son maître : Genshu (Jason). Il maîtrise une technique spéciale qui lui permet d'étendre et d'animer une longue chevelure sur plusieurs mètres comme des tentacules pour agripper ses proies. Ginryuki peut aussi en durcir les pointes comme des poignards pour perforer un corps et le saigner à blanc.

C'est armé d'un katana et flanqué de ses deux compères qu'il affronte Cobra dans un duel épique aux pieds de la forteresse des Trois Pics où règne Genshu. Il se fera terrasser par le célèbre pirate.



Punch	***3***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***5***	***Psyché***	***2***
Gueule	***1***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Technique ninjutsu (1 PULP!)
• Silencieux et fourbe, il prend le temps d'étudier ses proies avant d'attaquer comme une araignée.	• Hattenshin ou « technique des pointes de la chevelure céleste » : permet de transformer la pointe de sa chevelure en lances acérés.



GINA JASON

CE QUE L'ON SAIT.

Gina est la fille protectrice de Jason. Elle s'occupe des affaires du ranch que son père a bâti lorsque sa fuite éperdue à travers les dimensions l'échoua dans la Dimension Frost. Jason décida d'arrêter de fuir Cobra, de s'y installer et finir ses jours en fondant une famille. Lorsque Cobra retrouve sa trace, il n'est plus qu'un vieillard fatigué à la tête d'une paisible communauté de « cow-boys des neiges » et seule Gina gère les affaires avec courage et bienveillance. Elle parvint à convaincre les deux ennemis à enterrer la hache de guerre et à s'allier contre le Démon des Neiges qui tourmente le ranch. La créature tue Jason mais Cobra et Gina réussissent à la vaincre. Durant cette aventure, Gina a pu constater de quel bois était fait Cobra et elle tomba amoureuse de lui. Mais le pirate lui avoue qu'il ne peut rester avec elle et qu'il doit absolument retrouver le chemin de la Terre. Elle lui remet alors Rabbit, le robot guide transdimensionnel, jusqu'alors conservé par son père, afin qu'il puisse retourner dans sa dimension.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

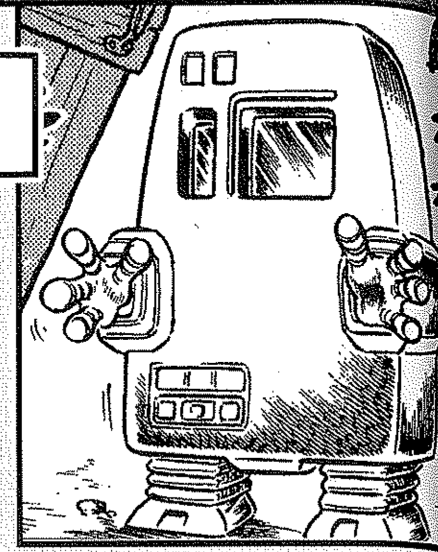
Surnom : Mademoiselle.
Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Dimension Frost.
Job(s) :
- Administratrice de ranch (Pro).
- Cowgirl (Expert).

Affiliation : Le ranch Jason.
Liens : Cobra, Jason.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Vivante.

Punch	**2**	***Intellect***	**3**
Réflexes	**2**	***Psyché***	**2**
Sex-appeal	**4**	***PULP!***	**2**

Effets de style	Équipement spécial
• Quelques attitudes de garçon manqué à force de côtoyer et diriger des cow-boys.	• Un *horse-jet* dernier cri et un lasso électrique.

HARVEY



INFORMATIONS FÉDÉRALES

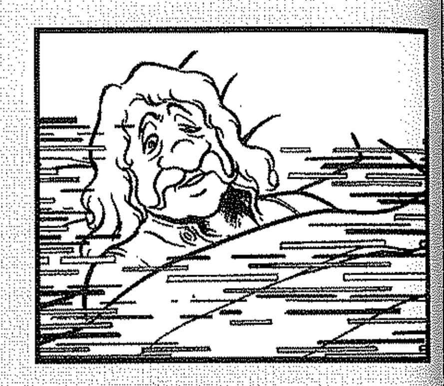
Catégorie : Allié.
Race : Robot.
Planète : Rifle.
Job(s) :
- Serviteur (Pro).

Affiliation : Jingoro.
Liens : Cobra, Jingoro.
1ère apparition : L'invité souterrain
Statut : Détruit.

CE QUE L'ON SAIT.

Harvey est le robot (muet ?) personnel de Jingoro, l'un des plus grands ingénieurs de la galaxie. Lorsqu'il rencontre Cobra dans les ruines de la maison de Jingoro sur la planète Rifle, il s'insère immédiatement une cassette vidéo contenant un message enregistré de son maître à l'attention du pirate.

Harvey mesure environ 50 cm. Docile et obéissant, mais assez peu mobile, il conduit Cobra jusqu'à la taupe mécanique de Jingoro qui leur forera un passage jusqu'au labyrinthe de cavernes sinistres entourant la forteresse des pirates. Il se fait détruire lors d'un échange de tirs de blaster avec les pirates au centre du complexe de raffinement.



Punch	***1***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***1***	***Psyché***	***1***
Gueule	***2***	***PULP!***	***3***

Effets de style	Équipement spécial
• Lourdeau et peu causant mais totalement dévoué à ses maîtres.	• Un vidéo projecteur et quelques outils multifonctions basiques.



IRON HEAD

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Démon-cyborg.
Planète : Terre.
Job(s) :

- Assassin (Expert).
- Chef d'organisation criminelle (Pro).

Affiliation : La Guilde, les Seamen.
Liens : Cobra, Eris, les Seamen.
Statut : Réexpédiée en enfer par Cobra.

CE QUE L'ON SAIT.

Iron Head a œuvré cinq longues années pour construire la base d'opération sous-marine des Seamen surnommée : l'Antre du Dragon, quelque part dans les côtes méditerranéennes sur Terre.

Elle porte un masque de métal, des grandes cornes recourbées, un body noir moulant et une longue chevelure qui semble vivante. Sa cuisse gauche est ceinturée d'un holster qui contient un mini-blaster.
Si son corps est trop endommagé sa tête s'en sépare et se déplace comme par lévitation. Sa longue chevelure s'anime et lui sert alors de membre pour saisir et manipuler des objets ou des personnes. Sa tête cherche ensuite à se greffer sur un nouveau corps synthétique de rechange. Sa mâchoire est dotée d'une dentition avec des crocs de vampire.
En combat sous-marin elle chevauche une sorte d'hippocampe géant et utilise d'une main un gros bouclier de type pavois composé d'un métal si résistant qu'il dévie les tirs de laser et de Psychogun. De son autre main elle manie une épée de type claymore qui tire des rayons laser.

Punch	3	**Intellect**	3
Réflexes	2	**Psyché**	5
Sex-appeal	2	**PULP!**	5

Effets de style	CAPACITÉ spéciale
• Présomptueuse et arrogante.	• Sa tête peut se séparer et se fixer sur un autre corps de rechange entreposé dans son repaire.

JACK BEN



INFORMATIONS FÉDÉRALES

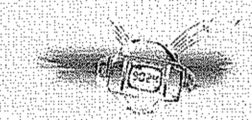
Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète :
Job(s) :
- Chasseur de prime entêté (Pro).

Affiliation : Neutre.
Liens : Cobra, Nathalie.
1ère apparition : Le roi Dragon Noir
Statut : Dévoré par un Maraudeur.

CE QUE L'ON SAIT.

Jack Ben est chasseur de prime incroyablement coriace qui ne renonce jamais. Il fut engagé par un commanditaire anonyme pour traquer et éliminer Cobra. Il retrouve sa piste sur le Yacht spatial le Queen Love, aux abords du Triangle des Surfeurs, le célèbre champs de Star Seeds dont raffolent les terribles Maraudeurs.

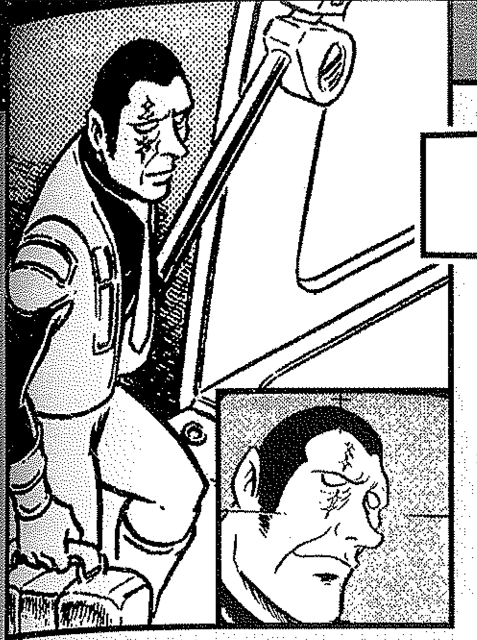
Il est équipé d'un harnais avec deux bras bioniques supplémentaires cachés sous son manteau, très utile pour surprendre un adversaire même les deux « véritables » bras en l'air. Ses chaussures sont également dotées d'une lame rétractable qu'il peut actionner d'une simple pression de la voûte plantaire. Jack Ben n'est pas spécialement très futé ni dangereux, mais il est très coriace et ne recule devant rien pour capturer ses cibles. Obnubilé à l'idée d'empocher la prime de 500 000 crédits pour la tête de Cobra, il risquera sa vie pour atteindre cet objectif. Malheureusement pour lui, bien qu'increvable, il se fera dévorer par un Maraudeur.



Punch	***3***	***Intellect***	***1***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Gueule	***1***	***PULP!***	***5***

Effets de style
- Bravache et risque-tout.

Équipement spécial
- Un harnais avec deux bras mécaniques qui lui permet de porter une attaque supplémentaire gratuite.



JACK LA TARENTULE

CE QUE L'ON SAIT.

Jack, dit « La tarentule » est un criminel balafré de bas étage à la solde de la Guilde pour laquelle il sert d'indicateur. Sa mission est de passer les réseaux de sécurité de la Police Galactique pour transmettre des microfilms contenant les ordres de la Guilde aux Faucons des Neiges, un peu comme un pigeon voyageur. Lorsque Cobra le reconnaît (Jack ne se doute de rien puisque Cobra a changé de visage depuis leur précédente rencontre) il indique la position et le trajet de la chenille des neiges aux messagères de la Mort Rouge, le surnom donné aux femme-pirates de Sandra. Il se fait débusquer par Cobra qui lui pique sa montre-radio (elle contient un micro-film avec des instructions de la Guilde) et un passe d'identification pour s'infiltrer chez les Faucons des Neiges.

ET SI ?

Jack pourrait se voir attribuer la mission de se rendre à la base des Faucons des Neiges après le retournement renégat de Sandra et de servir de coordinateur temporaire auprès de la Guilde.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Planète Rouge.
Job(s) :
- Criminel (Pro).
- Indicateur (Expert).

Affiliation : La Guilde, les Faucons des Neiges.
Liens : Cobra, Sandra.
1ère apparition : La planète rouge.
Statut : Vivant.

Punch	2	**Intellect**	3
Réflexes	2	**Psyché**	2
Gueule	2	**PULP!**	1

Effets de style	Équipement spécial
• Les tics nerveux de Jack pourraient trahir sa couverture.	• Une montre-radio qui émet sur une fréquence indétectable.

JANE ROYALE



INFORMATIONS FÉDÉRALES

N° d'identification : R223.
Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Dust.
Job(s) :
- Chasseuse de prime (Maître).

Affiliation : Police Galactique.
Liens : Cobra.
Statut : Décédée. Victime des graines psychiques de Tarbeige.

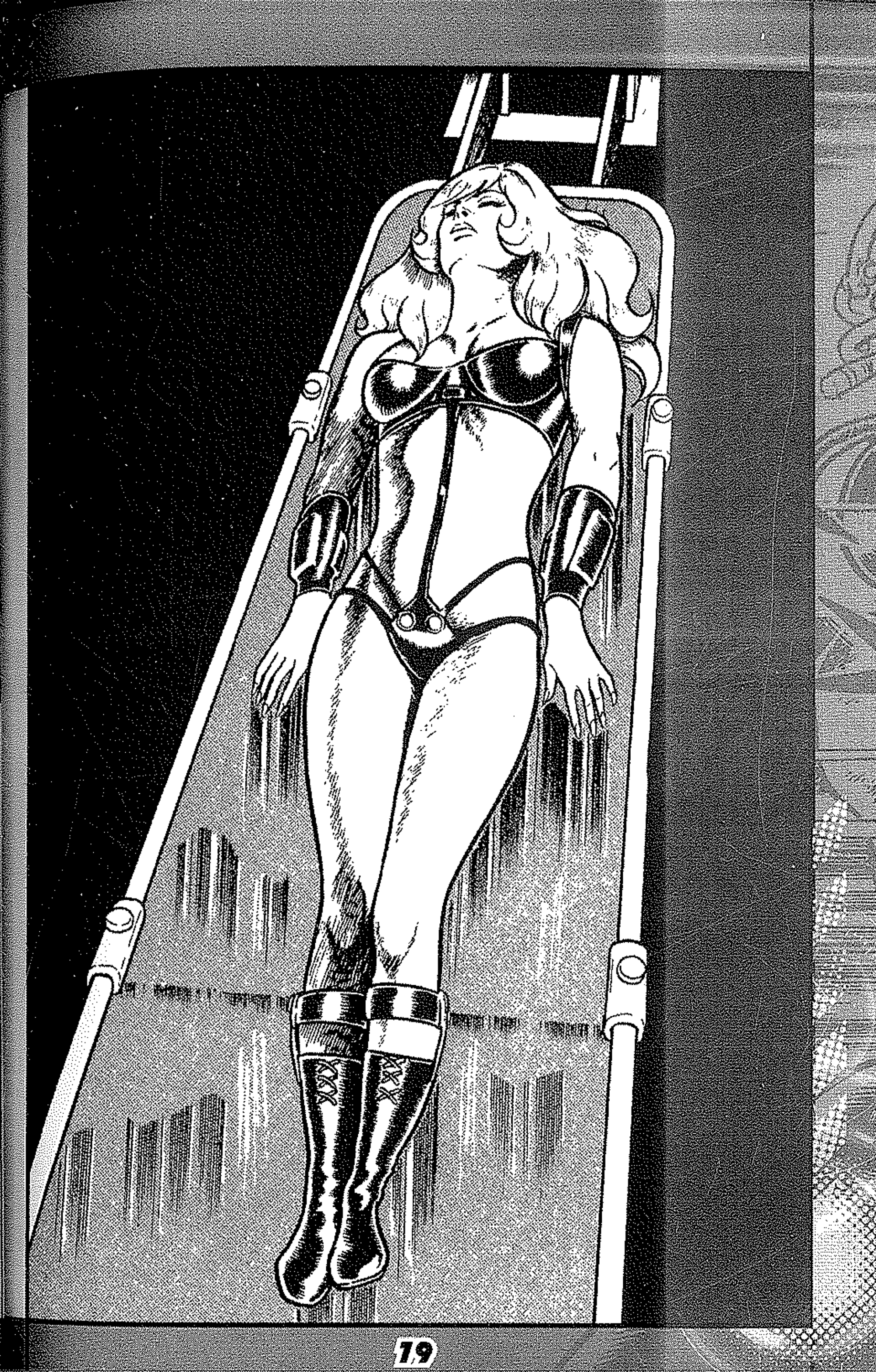
CE QUE L'ON SAIT.

Jane est l'une des trois soeurs du capitaine Nelson. Sur son dos est tatoué un morceau de la carte au trésor menant à l'Arme Ultime cachée au coeur des pyramides de Zados.

Jane est une chasseuse de prime réputée à travers la galaxie. Son terrain de chasse de prédilection comprend une multitude de mondes extra-frontaliers, des planètes paumées en marge du contrôle de la Police galactique, là où aiment se faire oublier de nombreux criminels. Lorsqu'elle rencontre Cobra, Jane s'associe à lui pour libérer Catherine Royale, l'une de ses soeurs. Malheureusement, Jane se fera inoculer des graines psychiques par Tarbeige qui prendra alors le contrôle de son esprit. Il l'obligera ainsi à tuer sa propre soeur d'un tir de fusil sniper et tentera d'en faire autant pour Cobra. Elle n'y parviendra pas et décédera plus tard des suites d'un long coma, victime de la pousse des graines psychiques envahissant son organisme.

Punch	3	**Intellect**	2
Réflexes	5	**Psyché**	3
Sex-appeal	5	**PULP!**	7

Effets de style	Équipement spécial
• Aime lancer des bravades acerbes à ses cibles pour les provoquer et agir au titre de la légitime défense.	• Holster magnétique : +2 en initiative lorsque Jane dégaine. • Un lézard de monte.



JASON



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Autre ID : Genshu.
Catégorie : Adversaire / Neutre.
Race : Humain.
Planète : Terre, Dimensions Fuse, 2033 et Frost.
Job(s) :

- Vice-président de GR Motors (Expert).
- Espion pour Tayoto (Apprenti).
- Administrateur de ranch (Maître).

Affiliation : GR Motors, puis Tayoto, et enfin son propre compte.
Liens : Cobra, Gina Jason.
1ère apparition : La course interdimenssionelle.
Statut : Décédé. Tué par le Démon des Neiges dans la Dimension Frost.

CE QUE L'ON SAIT.

C'est le vice-président de GR Motors, devenu espion industriel pour le compte de Tayoto pour raisons salariales. Officiellement il s'oppose à Arvin, au sujet de la course interdimentionnelle parce qu'il estime que le procédé de guidage, Rabbit, est expérimental et hasardeux. Il ne souhaite pas mettre en péril la vie des pilotes, car un drame de ce genre serait fatal à la réputation de la compagnie. En vérité, il veut annuler le projet de course dans l'intérêt de Tayoto. N'étant pas parvenu à ses fins, il reprogramme et enclenche prématurément Rabbit, ce qui le propulse lui et les autres pilotes (et leurs véhicules via le traceur incorporé) dans une chute transdimensionnelle avant même le départ de la course.

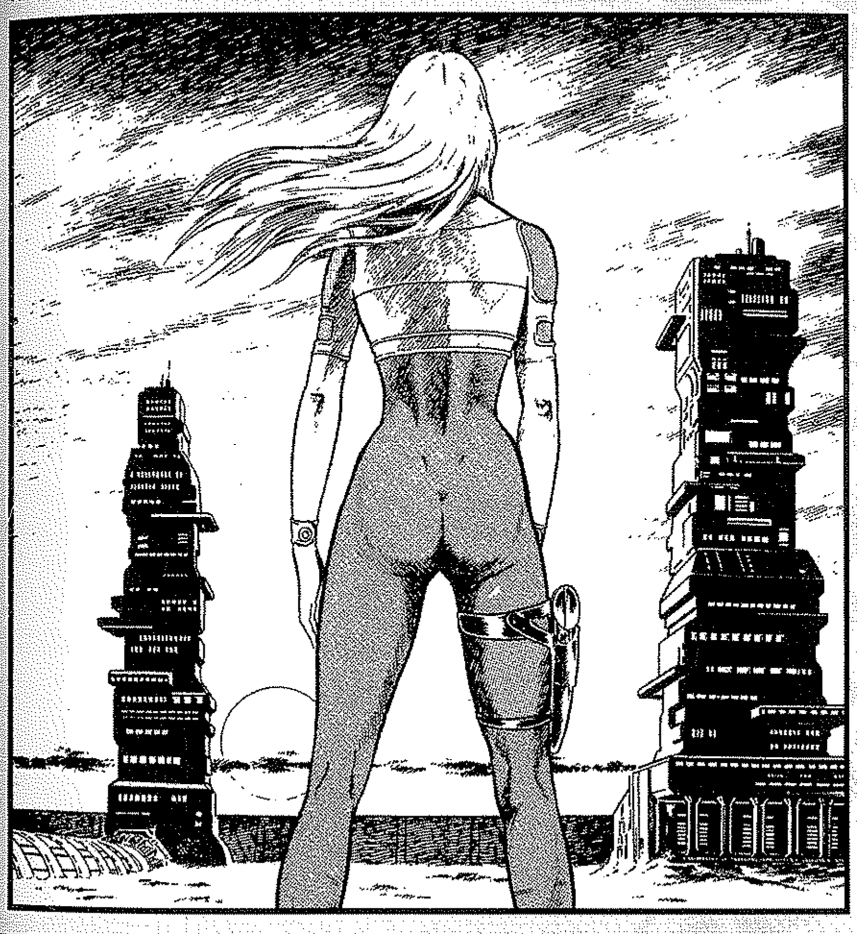
Dans la dimension de la princesse Fuse, il devient Genshu, un despote japonisant qui prend le contrôle du clan Safuma et ambitionne d'exploiter le Rodo de la montagne des Trois Pics pour s'enrichir et dominer ce monde.

Punch	2	***Intellect***	4
Réflexes	2	***Psyché***	2
Gueule	4	***PULP!***	5

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Manipule tout le monde pour arriver à ses fins et évite autant que possible la violence directe.	• Super adaptabilité. Jason est capable de s'intégrer en un clin d'oeil à toutes les situations ou environnements.

Dans la dimension 2039, il se retrouve muté en une grande tortue à tête humaine, comme inconscient de son état (il parvient toutefois à s'enfuir vers une autre dimension).

Dans la Dimension Frost, c'est un vieillard, administrateur du ranch qu'il a bâti trente ans auparavant afin d'y couler une retraite paisible et mettre un terme à sa course éperdue pour retrouver le chemin de la Terre tout en échappant à Cobra (ce dernier le pourchasse parce qu'il détient Rabbit, le robot guide capable de se frayer un chemin de retour à travers les dimensions). Jason a fondé une communauté de cow-boys des neiges, s'est marié et a eu une ravissante fille, Gina. Lorsque Cobra le retrouve enfin (Jason a alors vieilli d'une trentaine d'année à cause du paradoxe dimensionnel) ce dernier s'amende auprès du pirate grâce à l'intervention de Gina qui calme les velléités des deux adversaires. Les deux finissent par s'allier pour combattre le Démon des Neiges qui menace le ranch et ses habitants. Jason périra des « mains » de l'entité, transformé en statue de glace.



JEAK

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Peuple des Épées.
Planète : Zados.
Job(s) :

- Souverain (Maître).
- Mentaliste (Pro).

Affiliation : Peuple des Épées.
Liens : Cobra, Babel.
1ère apparition : L'arme absolue.
Statut : Vivant.
Dirige de nouveau le peuple des Épées grâce à l'intervention de Cobra.

CE QUE L'ON SAIT.

Paisible roi du Peuple des Épées, il s'est fait usurper son trône par Babel, un tyran qui l'a secrètement emprisonné dans les geôles les plus profondes du Château des Sables afin de le torturer à loisir. Il ce passa cinq ans avant que Jeak ne caresse l'espoir de retrouver la liberté grâce à Cobra, lui-même emprisonné dans la forteresse mouvante alors qu'il explorait la planète. Babel prétendit avoir vaincu Jeak lors d'un duel rituel, en parfait accord avec les traditions du peuple. Si beaucoup doutaient de la véracité de ses propos, personne n'a oser contester ouvertement le dictateur, et les quelques fidèles qui ont tenté de retrouver Jeak dans les bas-fonds du château ne sont jamais revenus. Alors que Cobra se libère de ses chaînes et tente de sortir des geôles, il tombe nez-à-nez avec Jeak. Il décide de le libérer et de l'aider à renverser Babel pour reprendre le trône de pleine droit. Cobra se pare d'une armure, et se fait passer pour le porteur de Jeak. Un duel homérique en suit dans la salle du trône et Cobra parvient à prendre le dessus sur Babel malgré ses pouvoirs de mentaliste. Jeak revient au pouvoir et s'engage à rétablir la notoriété et la noblesse de son peuple.

Punch	0 *	*Intellect*	3
Réflexes	0 *	*Psyché*	9
Gueule	4	*PULP!*	3

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Râleur et surtout en colère contre lui-même pour s'être fait berner par Babel.	• Télépathie innée. Jeak peut communiquer par la pensée avec tout individu à portée de vue.



JIGOBA

Il est de nature semi-démoniaque et est originaire d'une lointaine galaxie. C'est un passe-muraille, c'est-à-dire qu'il modifie à volonté la densité moléculaire de son corps ce qui lui permet de franchir les murs, sols et plafonds, ou bien d'infiltrer n'importe quel autre corps pour en prendre le contrôle. Il a bâti une immense fortune sur la traite de femmes, les kidnappant et les revendant via un réseau intergalactique bien organisé. Féru de gadgets technologiques, il tente de percer le secret du Psychogun de Cobra pour en équiper son armée personnelle. Son ambition est de devenir l'un des plus grands pairs de la Guilde. Pour approcher Cobra et l'espionner, il conditionne une jeune esclave, Bibi, à laquelle il menace d'éliminer sa soeur si elle n'obtient pas les renseignements qu'il souhaite. Cobra découvre le pot-aux-roses et remonte jusqu'à la base de Jigoba située dans une île de la mer Égée. Cobra vient à bout de l'esclavagiste au terme d'un combat ébouriffant où le démon prendra le contrôle de Lady. Elle s'en libérera en activant sa propre auto-destruction.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Homme-démon.
Planète : Terre.
Job(s) :

- Esclavagiste (Expert).
- Mentaliste (Pro).

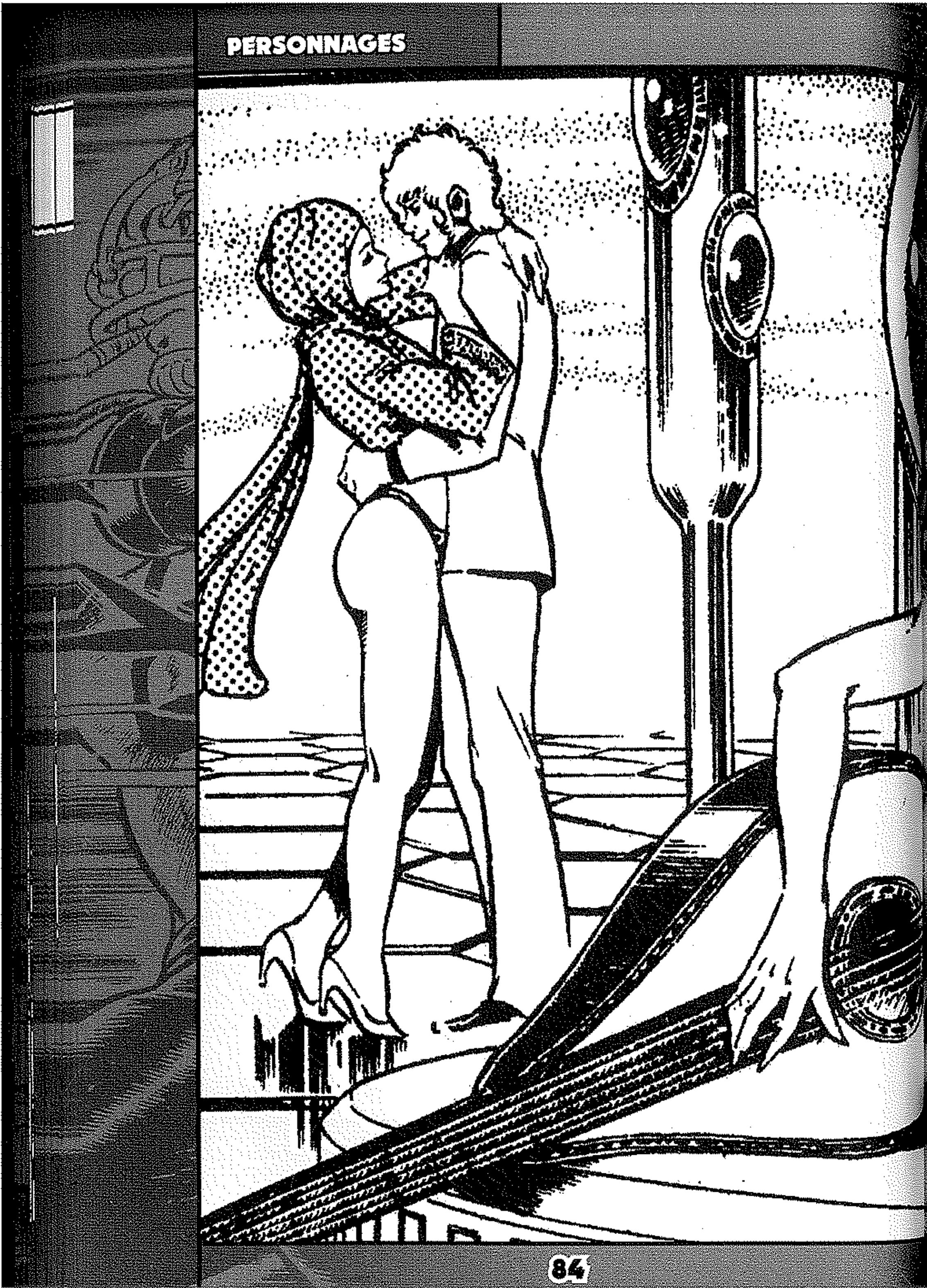
Affiliation : La Guilde.
Liens : Cobra, Bibi.
1ère apparition : Le secret du Psychogun.
Statut : Décédé.

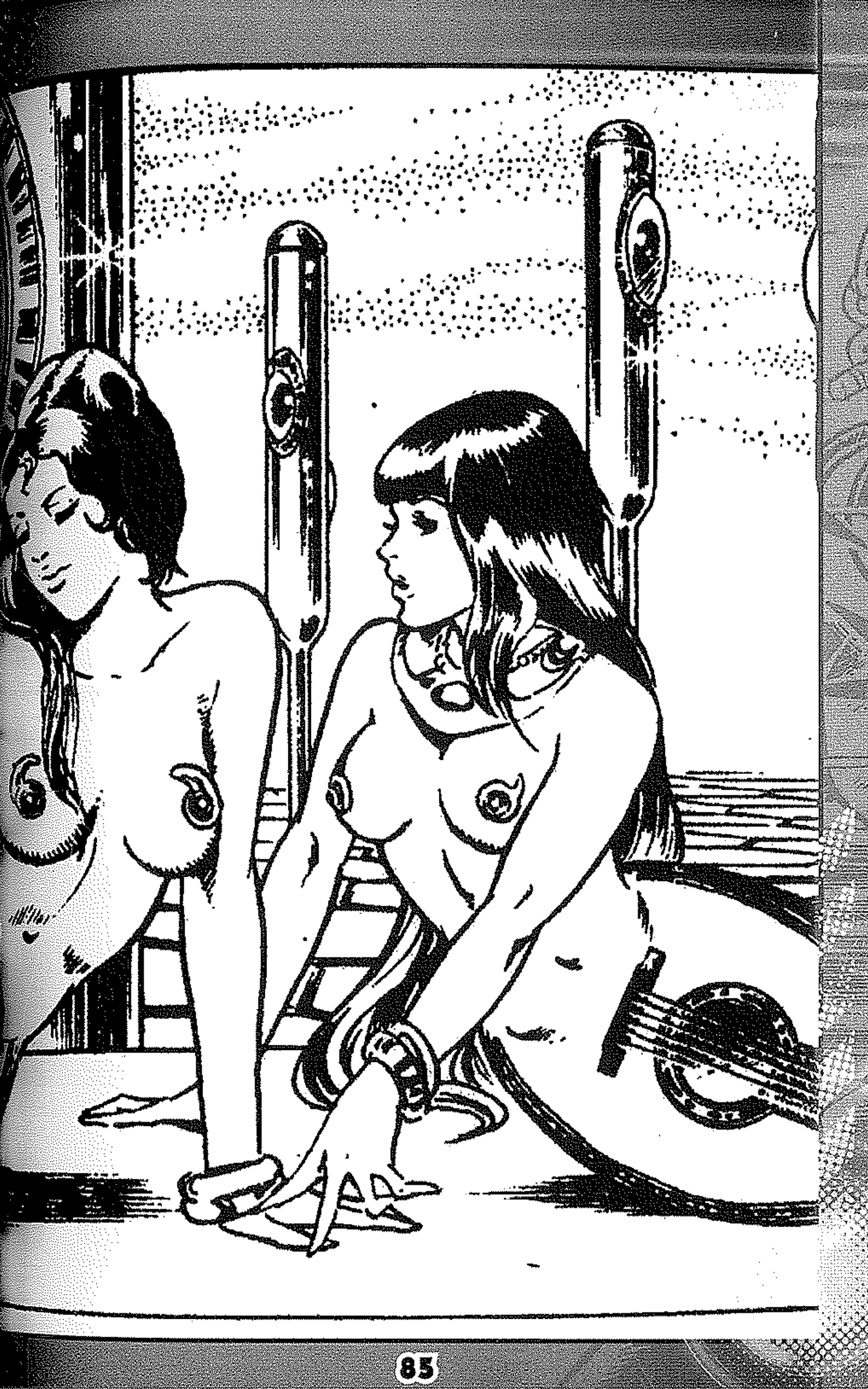
CE QUE L'ON SAIT.

Jigoba est un esclavagiste redouté (ses hommes l'appellent « Seigneur Jigoba »).

Punch	3	***Intellect***	4
Réflexes	3	***Psyché***	7
Gueule	1	***PULP!***	5

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Cruel, vantard et passionné d'Hyper-technologie.	• Passe-muraille. Peut aussi prendre le contrôle des cyborgs robots en intégrant leur corps.







JINGORO



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Humain.
Planète : Rifle.
Job(s) :
- Scientifique (Maître).

Affiliation : Neutre.
Liens : Cobra, Harvey, Yuko.
1ère apparition : L'invité souterrain.
Statut : Décédé d'une mort naturelle.

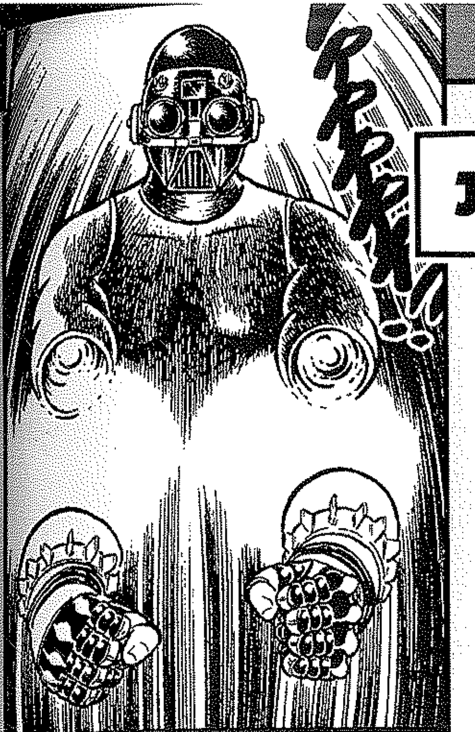
CE QUE L'ON SAIT.

Jingoro est le meilleur ingénieur en astronautique de la galaxie. Il a conçu et construit le Turtle, l'incroyable vaisseau de son vieil ami Cobra. Reclus dans les rocheuses de la planète Rifle, son épouse a disparu dans de mystérieuses conditions, le laissant seul à élever sa petite fille Yuko. Lorsque Cobra tente de le rencontrer, il découvre une maison en ruine avec pour seuls habitants des lézards des sables et Harvey, son robot domestique. Dès qu'il reconnaît Cobra, ce dernier s'insère une cassette vidéo sur laquelle Jingoro, mort de vieillesse, a enregistré un message *post-mortem* pour Cobra où il lui demande de veiller sur Yuko. La dépouille du vieillard est enterrée non loin des ruines de sa maison. Cobra part ensuite à la recherche de Yuko, à bord d'une taupe mécanique de Jingoro, prisonnière des pirates de la Guilde (Zombos) qui ont bâti une usine-forteresse souterraine dans le but de raffiner secrètement la drogue de Rodo. Cobra retrouve Yuko nue et égarée dans les galeries souterraines de la forteresse, rendue quasiment l'état de bête sauvage sous l'effet des effluves de Rodo. A la vue de Cobra elle recouvre ses esprits et l'aide à mettre hors service la raffinerie.

** Les attributs de Jingoro sont valables de son vivant.*

Punch	***1***	***Intellect***	***8***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***2***
Gueule	***2***	***PULP!***	***3***

Effets de style	Capacité spéciale (1 à 3 PULP!)
• Perpétuellement perdu dans ses pensées, Jingoro est d'une incroyable maladresse pour les choses du quotidien.	• Peut réparer / inventer un objet hyper-technologique. Le coût varie selon la puissance de l'objet.



JOE HAMMERBOLT

CE QUE L'ON SAIT.

Joe est le patron de la célèbre station casino Las Vegas. C'est un ancien assassin de la Guilde qui est monté en grade et est devenu l'un des hiérarques les plus craints de l'organisation criminelle.

Joe n'a plus grand chose d'humain car 90% de son corps est remplacé par des implants cybernétiques de conception Hyper-technologique, ce qui explique en partie ses sautes d'humeur psychopathes. Dans les soutes de la station il gère un impressionnant trafic d'or pour le compte de la Guilde. Entre pillages de vaisseaux marchands sillonnant sur les routes commerciales à proximité, jeux de casino truqués et extorsion de joueurs richissimes, il est à la tête d'une entreprise qui ne connaît pas la crise. Pour autant, il sait qu'il doit agir dans la plus grande discrétion car Las Vegas est au coeur de nombreux centres d'intérêts et le moindre accident pourrait finir à la une d'un flash d'information sur NPC TV.

Sa rencontre avec Cobra lui sera fatale car il se fera désouder d'un tir de Psychogun bien placé qui l'éjecte tout droit dans l'espace avec des lingots d'or par centaines.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Surnom : Le marteau-pilon
Catégorie : Adversaire.
Race : Cyborg.
Planète : Las Vegas.
Job(s) :
- Pirate (Maître).

Affiliation : La Guilde.
Liens : Cobra, Lady, Lucie Lodock.
1ère apparition : De l'or en barres.
Statut : Décédé.

Punch	***6***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Gueule	***4***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Équipement spécial
• Autoritaire et sans pitié, il aime jouer avec ses victimes en lançant des paris sur leur durée de vie.	• Rocket Punch : des poings propulsés télécommandés (Dégâts +2). • Lunettes à infrarouge.

KINRYUKI

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Inconnue.
Planète : Dimension Fuse.
Job(s) :
- Assassin shinobi (Expert).

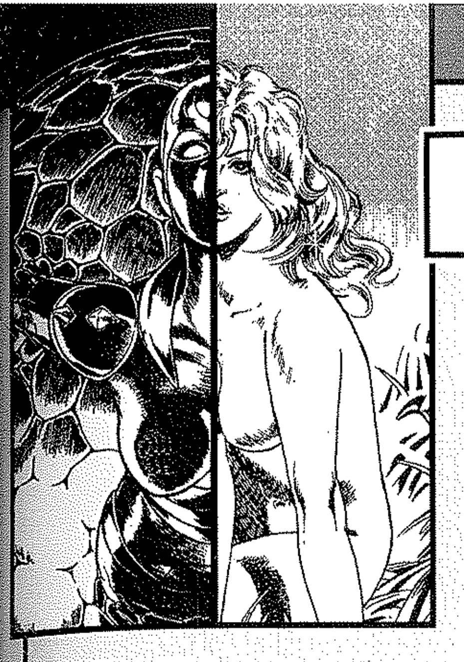
Affiliation : Le clan Safuma.
Liens : Cobra, Fuse, Genshu.
1ère apparition : La course interdimenssionnelle.
Statut : Vivant.
Kinryuki est assommé ou laissé pour mort suite à son affrontement avec Cobra.

CE QUE L'ON SAIT.

Kinryuki est l'un des trois exécuteurs du clan Safuma dirigé depuis peu par un certain Genshu (l'une des identité de Jason). Sa technique ninjutsu spéciale, Fukarin (technique du tourbillon de feu), consiste à faire tournoyer autour de lui une dizaine de petites boules de feu incandescentes ce qui rend dangereuse toute tentative d'attaque en mode bagarre. Une autre de ses capacité lui permet de s'enfouir dans le sol pour se dissimuler, de parcourir quelques mètres sous terre et de ressurgir derrière sa cible pour la frapper par surprise.
Malgré ses pouvoirs et sa ruse, il se fait mettre KO par Cobra qui en profite pour lui piquer ses vêtements et infiltrer la forteresse de la montagne aux Trois Pics afin de s'approcher de Genshu.

Punch	***3***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***5***	***Psyché***	***2***
Gueule	***2***	***PULP!***	***3***

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Perfide et malhonnête, il est un peu trop confiant en ses techniques ninjutsu.	• Fukarin : technique du tourbillon de feu. • Enfouissement.



LADY

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Humaine/Armanoïde.
Planète : Terre.
Job(s) :

- Astro-navigateur (Maître)
- Garde du corps (Expert)

Affiliation : Cobra.
Liens : Cobra et Ben.
1ère apparition : Le retour de Cobra.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

Lady était la coéquipière et l'amante de Cobra durant les premières aventures du pirate, bien avant qu'il ne décide de changer d'identité et d'effacer sa mémoire pour se soustraire aux sbires de la Guilde qui le pourchassaient. Plus tard, lors du retour de Cobra, on retrouve Lady dissimulée dans le corps de Ben, un robot majordome au service du blondinet devenu commercial pour une entreprise sur Terre. Elle peut ainsi veiller à sa sécurité et rester proche de son amoureux. La position sentimentale de Lady se révèle assez cruelle car elle ne peut désormais entretenir qu'un amour platonique avec Cobra, son corps étant recouvert d'une armure Armanoïde qui interdit tout contact charnel. L'attitude même de Cobra, qui semble avoir oublié leur relation passée et n'éprouver qu'une solide amitié, renforce le coté tragique de cette romance impossible. Tout au long de la saga, Lady n'hésitera pas à risquer sa vie pour tirer Cobra des mauvais pas dans lesquels son caractère fougueux l'entraîne. Elle est la voix de la raison du tandem. On soupçonne Crystal Boy d'être l'auteur des mutilations qui ont amené Lady à recouvrir l'intégralité de son corps d'une armure pour assurer sa survie.

Punch	**4**	**Intellect**	**5**
Réflexes	**3**	**Psyché**	**3**
Sex-appeal	**1**	**PULP!**	**12**

Effets de style	Équipement spécial
• Protectrice et prudente envers Cobra, Lady est d'un tempérament discret mais n'hésite pas à sacrifier sa vie pour lui.	• Son corps meurtri a été recouvert d'une armure Armanoïde (Protection : 3).

LUCIE LODOCK



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Las Vegas.
Job(s) :
- Agent de la Police Galactique (Expert).

Affiliation : La Police Galactique.
Liens : Cobra, Hammerbolt.
1ère apparition : De l'or en barres.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

Lucie est un lieutenant de la Police Galactique. Lorsqu'elle rencontre Cobra, elle est alors détachée en mission spéciale d'infiltration sur la station Las Vegas. Tout commence quand ce dernier prend sa défense face à une brute éméchée. Il faut dire que Lucie ne manque pas d'attirer les regards une fois déguisée en serveuse Bunny !

Après avoir fait connaissance, elle dissuade le pirate de repartir avec l'or du Venus (un vaisseau porté disparu depuis peu dans le secteur de Las Vegas) et le convainc de l'aider à coincer Joe Hammerbolt. Une fois la mission accomplie, Lucie dresse un rapport qui met en valeur la contribution de Cobra dans l'interpellation du dangereux criminel.

Punch	***2***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Équipement spécial
• Belle, enjouée et prudente.	• Un déguisement de Bunny-girl. • Des micro-espions.



MARCH (Prof.)

INFORMATIONS FÉDÉRALES

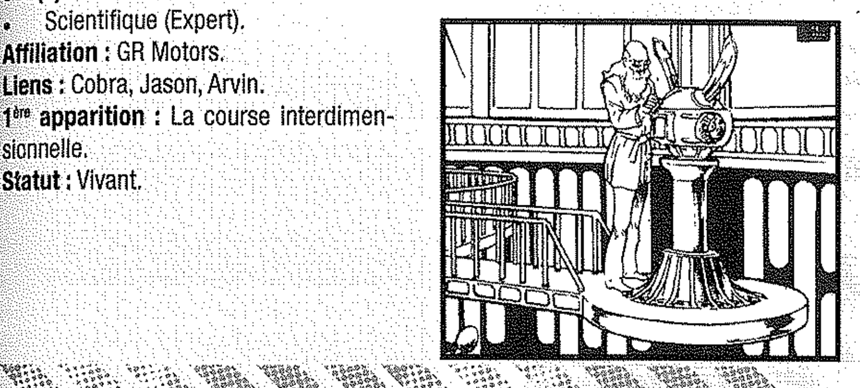
Catégorie : Allié.
Race : Humain.
Planète : Terre.
Job(s) :
- Scientifique (Expert).

Affiliation : GR Motors.
Liens : Cobra, Jason, Arvin.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Vivant.

CE QUE L'ON SAIT.

Le professeur March est le concepteur du tunnel dimensionnel par lequel les concurrents vont plonger et traverser les nombreux plans parallèles juxtaposés à notre réalité. Il a également inventé Rabbit, le robot transdimensionnel sensé guider les pilotes entre les dimensions et les ramener automatiquement sur terre en cas de pépin.

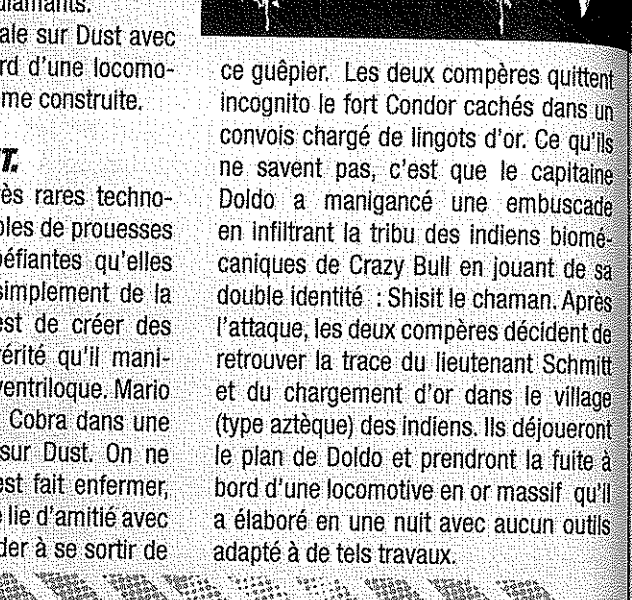
March n'aura pas vraiment l'occasion de vérifier si son invention a tenu ses promesses car Jason reprogrammera Rabbit pour saboter l'événement organisé par la GR Motor et parachuter les pilotes et leurs véhicules dans un vortex dimensionnel.



Punch	1	**Intellect**	6
Réflexes	2	**Psyché**	2
Gueule	2	**PULP!**	1

Effets de style	Équipement spécial
• A tendance à parler tout seul.	• Un PDA hyper-technologique qui permet de réaliser les calculs les plus complexes en un instant.

MARIO



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Surnom : Le marionnettiste.
Catégorie : Allié.
Race : Canard (Variété naine) / Cyborg.
Planète : Dust.
Job(s) :
- Technomage (Maître).

Affiliation : Neutre.
Liens : Cobra, Schmitt.
1ère apparition : Or et diamants.
Statut : Vivant. En cavale sur Dust avec Cobra et Schmitt à bord d'une locomotive en or qu'il a lui-même construite.

CE QUE L'ON SAIT.

Mario est l'un des très rares technomages, des êtres capables de prouesses technologiques si stupéfiantes qu'elles relèvent purement et simplement de la magie. Sa spécialité est de créer des androïdes criants de vérité qu'il manipule à la manière d'un ventriloque. Mario fait la connaissance de Cobra dans une geôle du fort Condor, sur Dust. On ne sait pas pourquoi il s'est fait enfermer, l'important étant qu'il se lie d'amitié avec Cobra qui seul peut l'aider à se sortir de ce guêpier. Les deux compères quittent incognito le fort Condor cachés dans un convois chargé de lingots d'or. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que le capitaine Doldo a manigancé une embuscade en infiltrant la tribu des indiens biomécaniques de Crazy Bull en jouant de sa double identité : Shisit le chaman. Après l'attaque, les deux compères décident de retrouver la trace du lieutenant Schmitt et du chargement d'or dans le village (type aztèque) des indiens. Ils déjoueront le plan de Doldo et prendront la fuite à bord d'une locomotive en or massif qu'il a élaboré en une nuit avec aucun outils adapté à de tels travaux.

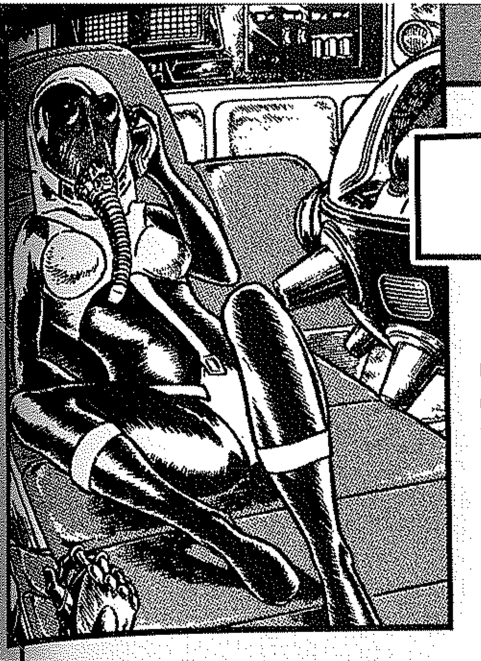
Punch	-1	*Intellect*	9
Réflexes	2	*Psyché*	7
Gueule	-2	*PULP!*	7

Effets de style

- Mario a tendance à râler comme un vieillard capricieux.

Capacité spéciale (X PULP!)

- Technomagie : Mario peut élaborer n'importe quelle prouesse technologique ou mécanique sans équipement.



MASON

CE QUE L'ON SAIT.

Mason, est un caïd de la pègre d'Abage, un coin paumé de la planète Piloto d'où est originaire Dog Savalas. C'est un xénomorphe qui ne peut vivre sans porter une combinaison et un scaphandre pour respirer. L'oxygène doit donc être mortel pour ceux de son espèce. Mason possède de nombreux établissements (saloon, bars, salles de jeu clandestines, maisons closes...). Sur Abage, il est craint et/ou respecté de tous sauf par Dog Savalas a mis à sac l'un de ses tripots (dont celui de Buck, le bras droit de Mason) et tué cinq de ses hommes. Lorsque Cobra retrouve Dog Savalas pour le recruter dans son expédition punitive contre Salamandar, Dog est aux prises avec les hommes de Mason. La fusillade finale se déroulera dans un cimetière abandonné où Mason, qui conduit alors un quad équipé de projecteurs et de deux mitraillettes laser, se fait plomber par Dog qui parvient à tromper sa vigilance en modifiant son apparence.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race :
Planète : Abage.
Job(s) :
- Caïd de la pègre (Expert)

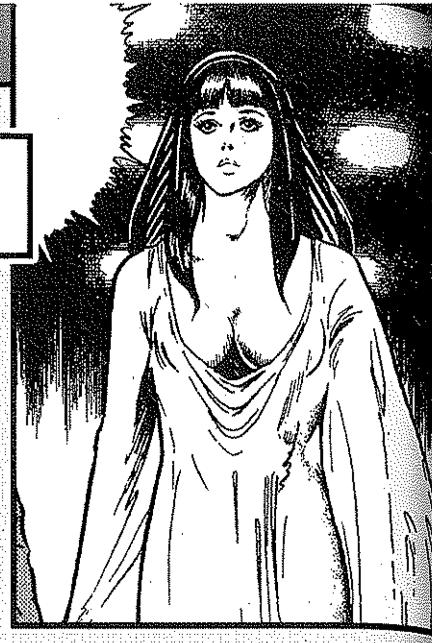
Affiliation : Neutre.
Liens : Cobra, Buck, Dog Savalas.
Statut : Décédé.



Punch	2	***Intellect***	4
Réflexes	4	***Psyché***	3
Gueule	-1	***PULP!***	3

Effets de style	Équipement spécial
• Une apparence androgyne soulignée pas des manières un peu efféminées.	• Un quad personnalisé armé de deux mitraillettes laser de gros calibre.

MIRALE JUDD



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Cid Haven.
Job(s) :
- Grande prêtresse (Maître).

Affiliation : Religion Elrahd.
Liens : Cobra, Rachid.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

Mirale Judd est la grande prêtresse de la religion d'Elrahd, l'un des cultes les plus répandu à travers la galaxie, comptant pas moins de sept milliards d'adeptes déclarés. Belle comme une déesse, elle est la cible des tueurs de la Guilde qui tentent de semer le trouble en simulant un attentat terroriste chrétien pour provoquer une guerre de religions. Il faut savoir que l'Univers Zéro compte deux principaux dogmes : le christianisme et l'elrahdisme. Leurs relations ont été plus que tendues lors du précédent millénaire mais se sont apaisées grâce à de longues démarches de réconciliation entre les adeptes de chaque bord. Le plan de la Guilde est perfide : faire passer l'assassinat de Mirale pour un acte belliqueux d'une faction chrétienne et profiter du chaos engendré pour activer ses espions infiltrés au coeur du diocèse Elrahdien pour prendre possession de certaines planètes clés pour instaurer son empire. Heureusement, Cobra déjouera *in extremis* ce plan machiavélique et éliminera définitivement Salamandar, en réalité Adolph Hitler momifié dont le temple gît dans les sous-sols de la cathédrale Elrahd. Le père de Mirale, Sudron, était un des plus fervent prêcheur de la religion Elrahd. Il mourut dans d'étranges circonstance trois ans auparavant.

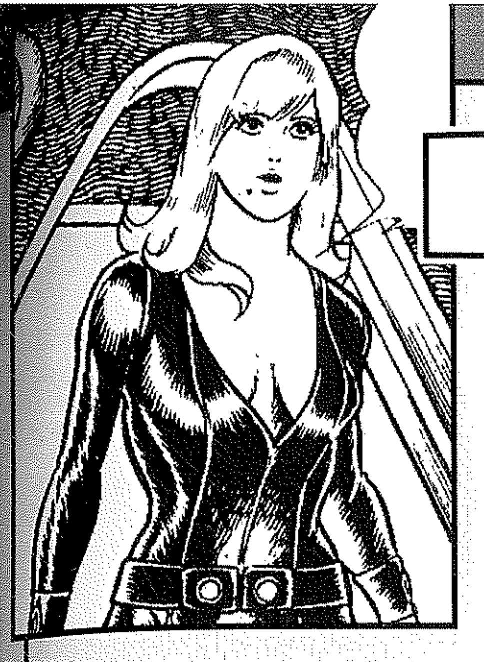
Punch	2	***Intellect***	2
Réflexes	2	***Psyché***	4
Sex-appeal	6	***PULP!***	3

Effets de style

- Mirale est dévouée corps et âme à la religion Elrahd, elle ne fera rien qui aille à l'encontre de sa croyance.

Équipement spécial

- Une splendide robe de cérémonie qui met parfaitement bien en valeur les formes de Mirale (Sex-appeal +2).



MIRANDA

CE QUE L'ON SAIT.

Miranda est une cheerleader qui accompagne les Saxons Rouges dans leurs rencontres sportives. Elle est embauchée pendant une année complète pour être la mascotte de l'équipe sur le terrain et les shows télévisés. Elle décide de rendre service à Cobra pour l'avoir sauvé des griffes de Gelt, le goujat, en lui livrant les plans complets du stade de Rand et des environs. Il est de notoriété que personne ne résiste au charme de ses jambes, mais Gelt n'en tiendra pas compte lorsqu'il sabotera la douche ionique de Cobra qui grillera Miranda.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Rale.
Job(s) :
- Cheerleader (Pro).

Affiliation : Rugball.
Liens : Cobra, Gelt.
1ère apparition : Rugball.
Statut : Décédée. Carbonisée dans la douche ionique de Cobra/Gillian suite à une sabotage de Gelt.



Punch	2	***Intellect***	2
Réflexes	2	***Psyché***	2
Sex-appeal	5	***PULP!***	1

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Bimbo jusqu'au bout des ongles, elle est obnubilée par le galbe de ses jambe.	• Détourner l'attention des mâles grâce à la beauté de ses jambes et de sa croupe. Durée : 1d6 tours.

MIRANDA JOE



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Neutre.
Race : Humaine.
Planète : Cassios.
Job(s) :
- Mannequin publicitaire (Pro).

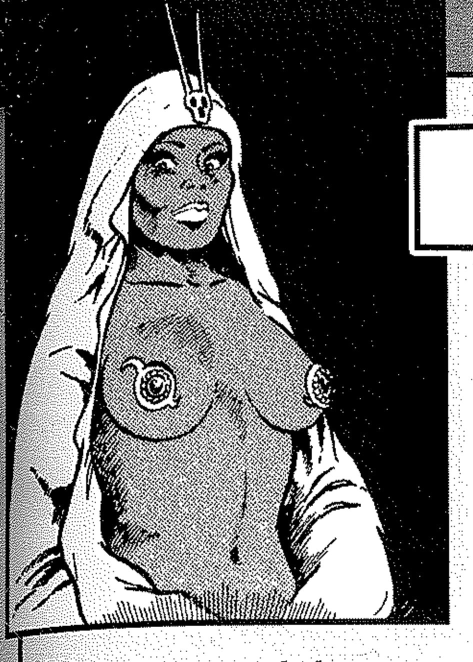
Affiliation : GR Motors.
Liens : Cobra, Ed.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

Miranda Joe est une vedette de spots publicitaires. Lorsqu'elle croise le chemin de Cobra, elle en contrat pour une opération immobilière sur la planète oubliée Cassios, planète qui n'est autre que le prix à gagner pour le concurrent qui remportera la course interdimensionnelle organisée par GR Motors. Très séduisante, elle se fait draguer par le très collant et ringard Ed, un comédien de seconde zone déguisé en panda pour les besoins de la publicité. Ce que Miranda ne sait pas, c'est qu'elle est la cible d'un complot fomenté par Jason pour saboter l'événement préparé par la firme. En effet, Jason, soudoyé par la Tayoto, le concurrent de GR Motors, s'arrange pour que Miranda soit publiquement dévorée par un Hammer Head, un monstrueux requin marteau que l'on ne trouve que dans les mers de la planète Oris. Cobra (sensé être en vacances sur Cassios mais dérangé par tout ce raffut), la sauve de justesse, déjouant la première phase du plan de Jason. Choquée, Miranda s'en retourne illico presto auprès de sa mère sur Vénus.

Punch	2	**Intellect**	2
Réflexes	3	**Psyché**	2
Sex-appeal	5	**PULP!**	1

Effets de style	Équipement spécial
• Naïve au possible et orgueilleuse (son petit succès lui monte un peu à la tête).	• Un maillot de bain très rayé et très saillant...



MISS MADO

INFORMATIONS FÉDÉRALES

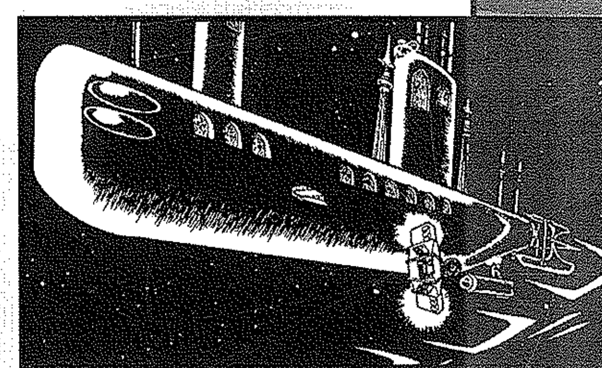
Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Son sous-marin spatial.
Job(s) :

- Clairvoyante (Maître).

Affiliation : Indépendante.
Liens : Cobra, Lady.
1ère apparition : Les Faucons des Neiges.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

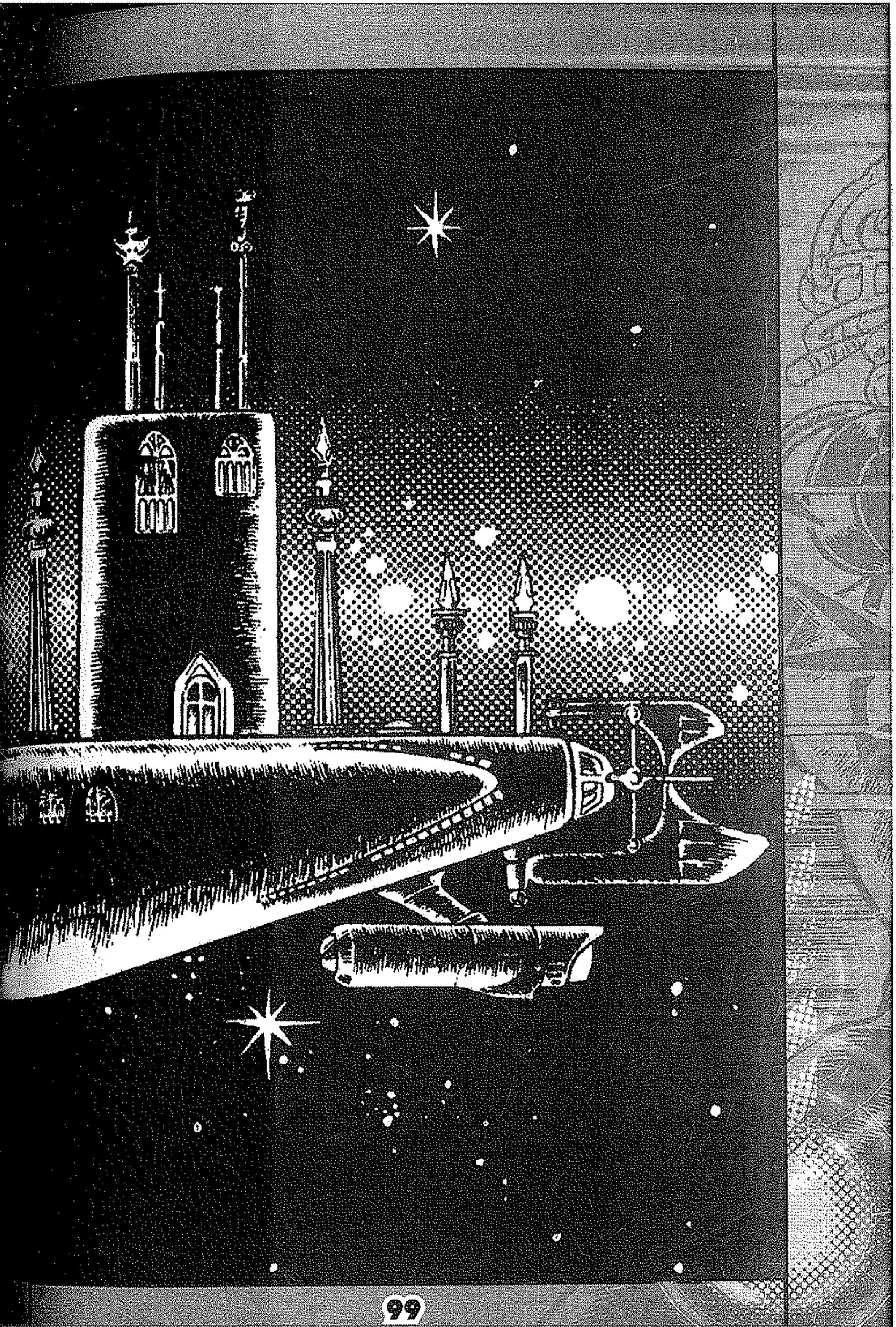
Miss Mado est l'une des plus célèbre et puissante voyante de l'Univers Zéro. Elle semble connaître Cobra depuis longtemps mais on ne sait pas grand-chose de leur relation. Cobra vient la consulter à plusieurs reprises durant ses aventures, afin qu'elle puisse l'éclairer dans ses investigation grâce à ses visions. Chaque séance de voyance démarre par une tradition qui consiste à fumer ensemble la pipe à eau, ou bong. Ensuite, Miss Mado scrute sa boule de cristal et écoute les esprits pour qu'ils lui donnent des indices sur l'avenir proche de son client. Si Lady émettra quelque doutes de principe quant à la fiabilité des prédications, Cobra lui est plutôt est confiant et prend assez au sérieux les visions de Miss Mado.



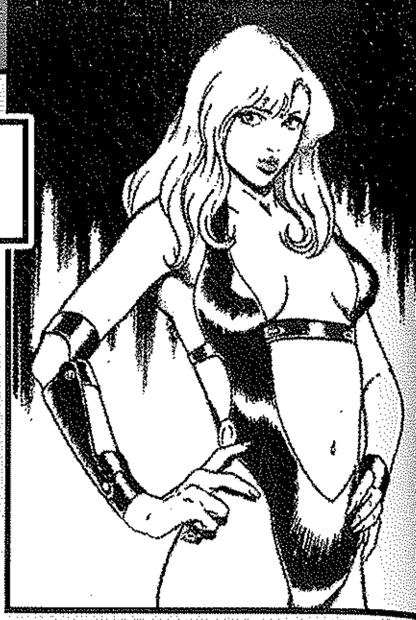
Punch	***2***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***9***
Sex-appeal	***5***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Capacité spéciale (X PULP!)
• Sexy et mystique, elle aime impressionner ses clients par des rites folkloriques et un profond regard.	• Clairvoyance : Miss Mado peut délivrer un indice sur l'aventure en cours au choix du MJ.





NATHALIE



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Terre.
Job(s) :
- Professeur de Water-tennis (Maître).

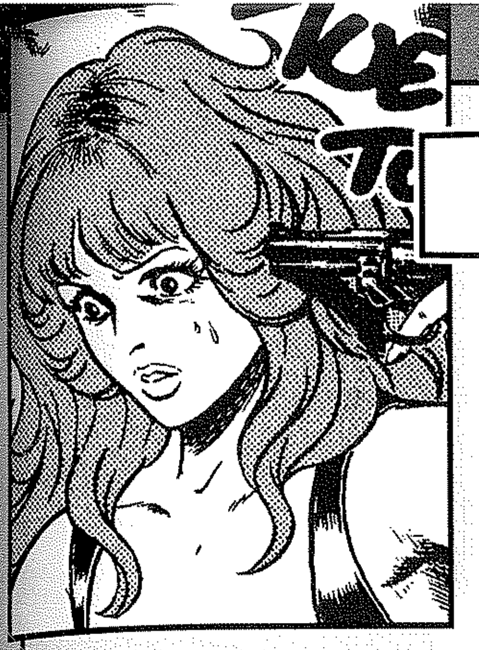
Affiliation : Indépendante.
Liens : Cobra, Jack Ben, Romur.
1ère apparition : Le roi Dragon Noir.
Statut : Vivante.

CE QUE L'ON SAIT.

Nathalie est une jolie professeur de Water-tennis très protectrice envers ses élèves. Quand elle rencontre Cobra, elle est alors en poste sur le Queen Love, un vaisseau croisière naviguant aux abords du Triangle des Surfeurs, un champs de Star Seeds (graines de lumière) apprécié des touristes. Tandis qu'elle résiste mollement aux avances de Cobra, le vaisseau subit les attaques un groupe de Maraudeurs, d'immenses créatures ressemblant à des cétacés à visage humain dont la mâchoire est dotée de crocs acérés. Nathalie n'hésite pas un instant à risquer sa vie pour sauver celle de ses élèves face aux monstres spatiaux. Sur ces entre-faits, un autre prédateur, le Jigol (un gigantesque vaisseau piégeur en forme de poisson construit par le peuple Elbow pour chasser les Maraudeurs), avale aussi bien les Maraudeurs que le Queen Love. Pris au piège, Nathalie et Cobra découvrent Starmax (siège de la forteresse du roi Dragon Noir), un monde à l'intérieur du ventre du Jigol bâti sur les carcasses et les vestiges de tout ce qu'englouti le vaisseau gargantuesque. Nathalie tombe ensuite sous l'emprise de Romur, une créature poulpique parasite dont elle ne se défera que dans le temple du Roi Dragon Noir (Evil). Quand Cobra vainc Evil, Nathalie et lui sont les seuls rescapés.

Punch	***3***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***5***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***5***	***PULP!***	***2***

Effets de style	Équipement spécial
• Très protectrice envers ses élèves.	• Une paire de Water-raquettes qui lui permettent de tenir debout et jouer au Water-tennis sur l'eau.



PAMELA LEE

CE QUE L'ON SAIT.

Pamela est un pilote hors du commun, championne de la Meteorace et capable d'encaisser des accélérations mortelles. Elle est séduite par Cobra lors d'une soirée mais il ne tardera pas à découvrir qu'elle est une dangereuse psychopathe surnommée Black Bullet. Durant ses crises, elle enfourche une moto prototype blindée et massacre des gens en les percutant de plein fouet. Dans un sursaut de lucidité, Pamela demande à Cobra de « stopper » Black Bullet, déjà responsable de la mort de plus de deux cent personnes ; elle ne supporte plus d'être ce monstre et développe des pulsions suicidaires. Le professeur Brown, son mentor et inventeur de la moto prototype est totalement désarmé. Pamela se fait tuer par Cobra qui la trompe en utilisant un projecteur holographique pour simuler le corps de sa sœur Linda étendu en plein milieu de la route. L'idée est de la faire sortir de son cockpit blindé. Cobra, amer et résigné, lui tire alors un coup de Psychogun entre les deux yeux. On ne sait pas ce qu'est devenu le Black Bullet.

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Surnom : Black Bullet.
Catégorie : Alliée/Adversaire (double personnalité).
Race : Humaine.
Planète : Terre.
Job(s) :
- Pilote (Maître).

Affiliation : Meteorace.
Liens : Cobra, professeur Brown.
1ère apparition : Black Bullet.
Statut : Décédée.

Punch	***3***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***7***	***Psyché***	***-2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Équipement spécial
• Sautes de personnalité brutales entre Pamela la suppliciée et Black Bullet la tueuse psychopathe.	• Le Black Bullet, une moto blindée ultra-puissante (Dégâts + 5 si elle percute une cible en pleine vitesse).



PAPILLON



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Cyborg.
Planète : Base au coeur d'une ceinture d'astéroïdes perdue aux frontières de la galaxie.
Job(s) :

- Marchand d'armes (Maître).
- Assassin (Pro).

Affiliation : Indépendante.
Liens : Cobra, Balum, Scara G.
1ère apparition : Le secret du Psychogun.
Statut : Décédée. Tuée par Cobra dans la dimension des Enfers.

CE QUE L'ON SAIT.

Papillon est une tueuse à gage et une trafiquante d'armes qui agit pour son propre compte. Elle a inventé de nombreux prototypes de cyborgs spécialisés dans l'assassinat en utilisant des victimes séquestrées comme cobayes, tels que Scara-G et Balum. Elle recherche l'artefact les Yeux de Dieu pour conquérir les dimensions grâce à ses tueurs synthétiques et prendre le contrôle de l'univers. Dès lors, capable de s'échapper aussi facilement d'une dimension à une autre, la Police Galactique ne pourrait pas la coffrer. Elle se méfie de Cobra et fait tout son possible pour l'éliminer avant qu'il ne contrecarre ses plans. Ses robots espions, sous des formes aussi variées que celles de scarabées, de chauve-souris ou de débris de météorite flottant dans l'espace, sont postés à des endroits stratégiques dans toute la galaxie. Ils recueillent des informations sensibles et les transmettent à Papillon qui les analyse ensuite afin de prendre une longueur d'avance sur ses adversaires ou ses cibles. La base de Papillon est cachée au cœur d'une ceinture d'astéroïdes.

Punch	2	**Intellect**	4
Réflexes	2	**Psyché**	6
Sex-appeal	3	**PULP!**	5

Effets de style	Équipements spéciaux
• Mégalomane et paranoïaque.	• Des clones synthétiques d'elle-même. • Une cohorte de robots espions et de tueurs synthétiques.

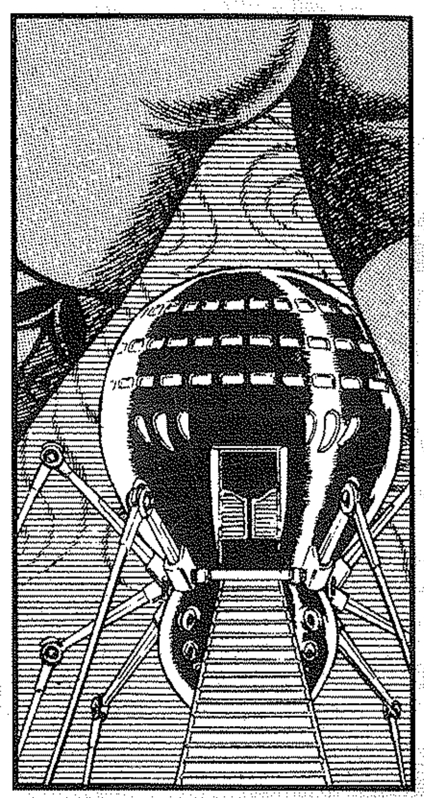
Papillon est née avec une particularité : elle n'a pas d'yeux. Aveugle, elle s'est élaboré des « lunettes » spéciales quelque part entre le masque vénitien et un papillon cybernétique. Ce dispositif est en permanence relié à la psyché de Papillon et, lorsque qu'un de ses corps de substitution est détruit (un clone synthétique d'elle-même pour se préserver des tentatives d'assassinats), le cyber-lépidoptère s'envole pour rejoindre le véritable corps de Papillon.

***NB :** si les PJ venaient à éliminer Papillon, ils devraient penser à vérifier si le corps possède des yeux ou pas. Dans le premier cas, ils n'ont liquidé qu'un clone...*

Si ses « lunettes » venaient à être démolies, Papillon serait très vraisemblablement vulnérable. De nature superstitieuse, elle se tire le tarot pour s'orienter dans ses choix.

La défense de sa base comprend un canon magnétique qui repousse violemment tous les objets en provenance de l'espace. Dans l'enceinte de sa forteresse, la sécurité est assurée par une armada de gardes armés et véhiculés (quad, aéroglisseur, etc.)

C'est installée sur un trône volant qu'elle voyage à travers les dimensions (par le pouvoir des l'artefact les Yeux de Dieu). Cette machine est également équipée de lance-roquettes.





PUMPKIN



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Allié.
Race : Inconnue (Humanoïde).
Planète : Pénitencier de Dib.
Job(s) :
- Lutteur (Maître).

Affiliation : Indépendante.
Liens : Cobra, Buck, Dog Savalas.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Vivant.

CE QUE L'ON SAIT.

Pumpkin croupit dans le pénitencier de Dib sur L'Étoile de la Mort, la prison la plus sécurisée de la galaxie, lorsque Cobra décide de le délivrer avec l'aide de Dog Savalas. Les deux complices prennent de gros risquent mais Pumpkin serait un allié précieux : sa force est prodigieuse car il peut tuer des adversaires en bagarre rien qu'en les effleurant. Il est également invulnérable aux petites armes blanches dont la lame se brise sur sa peau et aux armes à feu de petit calibre dont les balles ne provoquent qu'un léger hématome.

Punch	9	**Intellect**	2
Réflexes	2	**Psyché**	2
Gueule	2	**PULP!**	5

Effets de style	Équipement spécial
• Peu loquace, il préfère jouer de ses muscles grâce auxquels il devient un véritable dramaturge.	• Un pagne en fourrure et une ceinture cloutée. Le style avant tout.



RACHID

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Cid Haven.
Job(s) :

- Coordinateur religieux (Pro).
- Traite infâme (Expert).

Affiliation : Elrahd, la Guilde.
Liens : Cobra, Mirale Judd, Salamandar.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Décédé, écrasé par un pilonne lorsque le sanctuaire de Salamandar se disloque.

CE QUE L'ON SAIT.

Rachid est le grand coordinateur de la religion Elrahd dont le rôle consiste à gérer l'activité et à veiller sur Miranda Judd. Mais ce n'est qu'une couverture officielle, car en réalité il est le bras droit de Salamandar dans l'opération Déesse de Cid. Celle-ci vise à déclencher le chaos dans la galaxie en lançant sur orbite des milliers de statues volantes de la déesse Cid sensées faire office de « phares » pour la paix, mais qui sont en vérité autant d'armes stellaires sous contrôle de la Guilde. Rachid commande le noyau des partisans nazis du 3ème Reich, des fidèles qui vénèrent la psyché de Adolphe Hitler, l'identité réelle de Salamandar active et amplifiée grâce à un dispositif technologique qui maintien le corps embaumé du dictateur. Ces disciples nazis ont infiltré les adeptes de la religion d'Elrahd et la plupart des dirigeants de la Guilde.



Punch	***2***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***3***
Gueule	***5***	***PULP!***	***1***

Effets de style	Équipement spécial
• Fourbe et manipulateur, presque un peu trop mielleux envers Miranda Judd.	• Une toge de cérémonie et le signe de Salamandar tatoué sur la paume.

RAJAKI



INFORMATIONS FÉDÉRALES

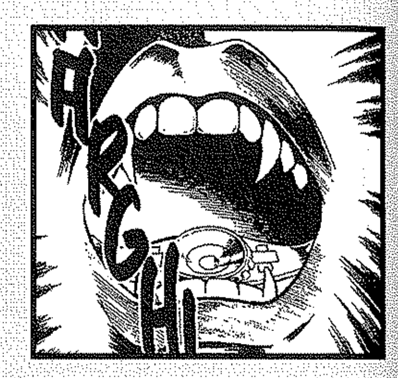
Catégorie : Adversaire.
Race : Inconnue (Humanoïde).
Planète : Dimension Fuse.
Job(s) :

- Exécuteur Shinobi (Expert).

Affiliation : Le clan Safuma.
Liens : Gintyuki, Kinryuki, Genshu.
1ère apparition : La course interdimensionnelle.
Statut : Décédé.

CE QUE L'ON SAIT.

Cette tueuse farouche possède des crocs de tigresse et manipule à la perfection l'amplificateur ultrasonique, un gadget hyper-technologique qui se place dans la bouche et qui permet de porter des attaques basées sur les ondes de choc sonores, brisant net les os et la plupart des matériaux peu épais. Toutefois, l'utilisation de ce dispositif est fortement déconseillé dans des pièces trop exiguës car l'attaquant souffrirait des échos et se blesserait lui-même. Rajaki emploie également une poudre aveuglante qui, emportée par la brise, porte jusqu'à quelques dizaines de mètres. Présomptueuse, elle meure en se faisant exploser le crâne à cause d'une ruse de Cobra qui lui renvoie son hurlement ultrasonique en utilisant lui-même l'amplificateur de Kinryuki, l'un des compagnons de mort de Rajaki.



Punch	***4***	***Intellect***	***1***
Réflexes	***4***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***2***	***PULP!***	***3***

Effets de style	Équipement spécial
• Présomptueuse et provocatrice.	• Amplificateur ultrasonique : Dégâts +2 • Poudre aveuglante (attention à la zone d'effet d'environ 30m).



SABOIRER

CE QUE L'ON SAIT.

De prime abord, Saboirer est une ravissante blonde qui parvient à séduire et éliminer Dog Savalas dans le wagon-restaurant d'un train de luxe, tandis qu'il prenait la fuite incognito avec Cobra après leur escapade au casino de la Guilde. Mais en réalité, Saboirer est une tueuse mutante engagée par la Guilde pour traquer et éliminer Cobra et ses amis. Sur cette mission elle travaille en équipe avec le Tueur Peluche, jusqu'à ce qu'elle l'élimine pour éviter qu'il ne divulgue des informations cruciales à COBRA lors d'un interrogatoire. Saboirer a le pouvoir de transformer son corps en magma en fusion, utile pour carboniser ses victimes, faire fondre des portes ou des parois métalliques, ou bien lancer des boules de feu. Transformée, elle affiche une belle pair de crocs de vampire. Une fois en fusion, son corps dévie les rayons laser et les tirs Psychogun. Cobra la vaincra en la refroidissant (en éjectant la réserve d'eau du train à vapeur) pour éteindre son pouvoir le temps de lui placer une salve de Psychogun.

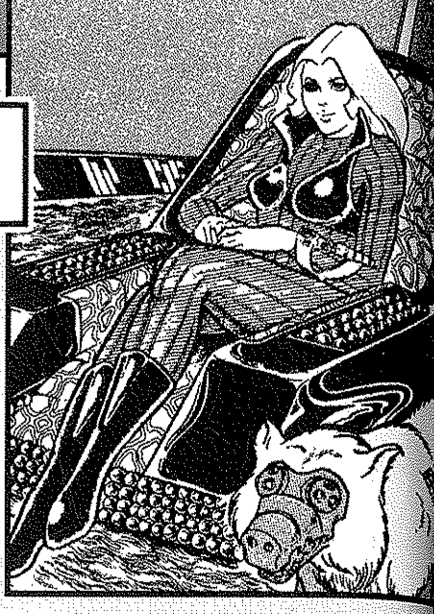
INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Adversaire.
Race : Mutante (Humanoïde).
Planète : Inconnue.
Job(s) :
- Assassin (Expert).

Affiliation : La Guilde.
Liens : Le Tueur Peluche.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Décédée, littéralement refroidie par un jet de vapeur alors qu'elle était en mode « magma en fusion ».

Punch	***4***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***4***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***5***
Effets de style		**Capacité spéciale (1 PULP!)**	
• Femme fatale, dans tous les sens du terme.		• Combustion spontanée : Saboirer peut transformer son corps en magma en fusion (Dégâts +2 par PULP! dépensé).	

SANDRA



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Humaine.
Planète : La Planète Rouge.
Job(s) :
- Chef pirate (Maître).

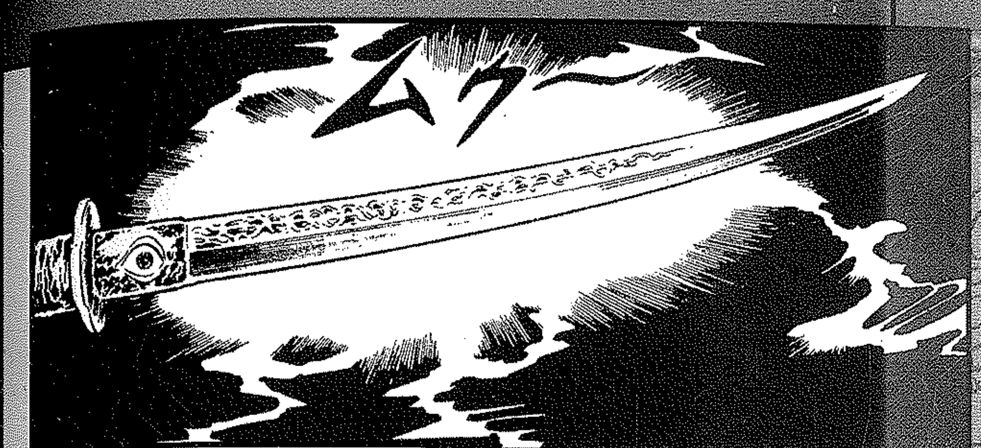
Affiliation : La Guilde / Indépendante.
Liens : Jack La Tarentule.
1ère apparition : Les Faucons des Neiges.
Statut : Décédée lors de l'utilisation de l'Arme Suprême.

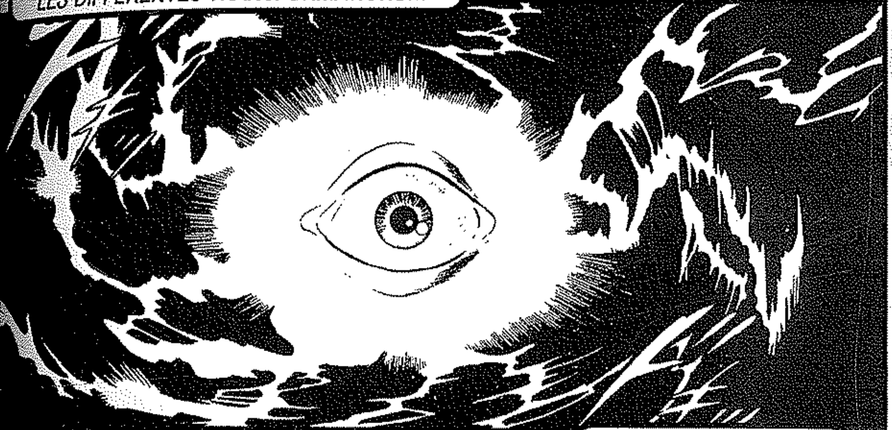
CE QUE L'ON SAIT.

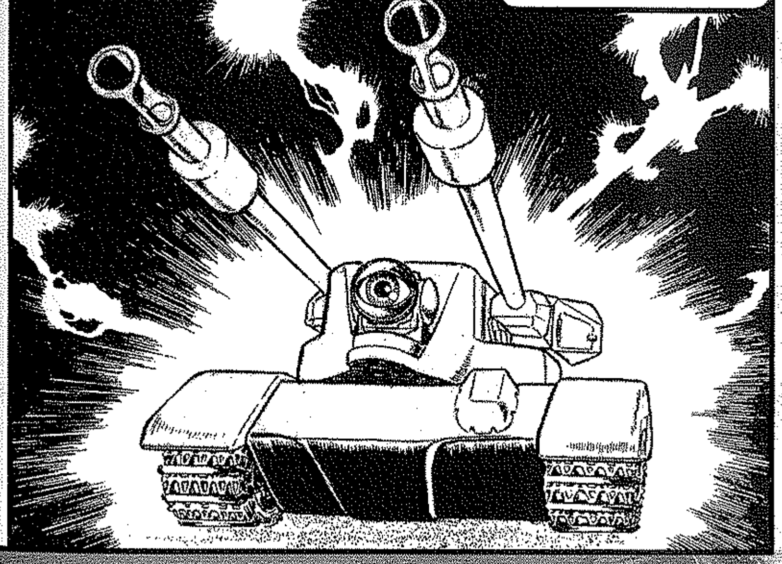
Sandra commande les Faucons des Neiges, une communauté de femmes pirates qui opère dans la Vallée de la Mort sur la glaciale Planète Rouge. Cette blonde sculpturale à l'aspect assez badass avec son œil droit bandé règne d'une main de fer sur une base secrète camouflée par un blizzard artificiel. Elle est équipée d'un pistolet blaster de précision, d'un Thundergun (une sorte de taser surpuissant) et d'un piège spécial qui tend des cordes de piano tranchantes qui emprisonnent une cible comme dans une sorte de toile d'araignée, l'empêchant de se dégager sans se lacérer cruellement. Sandra se déplace toujours avec Dobber, un molosse cyborg qui lui sert à la fois de garde du corps et de monture. Ce dernier périra en défendant sa maîtresse contre le créature gardienne de la crypte royale de la pyramide sur Zados. C'est d'ailleurs jusqu'ici qu'elle parvient à pister Cobra qui la mènera directement au coeur du sanctuaire où se trouve l'Arme Absolue, l'héritage des Anciens. Emportée par sa soif de pouvoir, elle l'utilisera pour ses propres fins, trahissant son allégeance à la Guilde, ce qui la mènera à sa perte, Cobra parvenant à percer *in extremis* une faille dans le fonctionnement de l'artefact.

Punch	***3***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***4***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***3***	***PULP!***	***7***

Effets de style	Équipement spécial
• Calme et réfléchie elle perdra vite son sang-froid si sa soif de pouvoir est titillée.	• Dobber, un cyber-molosse dont les sens ont été augmentés artificiellement.


ムク


LES DIFFÉRENTES TRANSFORMATIONS...


...DE L'ARME ABSOLUE.

SALAMANDAR

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Identité réelle : Adolf Hitler.
Catégorie : Adversaire.
Race : Spectre psychique.
Planète : Système Valentaï.
Job(s) :
- Maître de la Guilde (Maître).

Affiliation : La Guilde / Le 3ème Reich
Liens : Crystal Boy.
Statut : Décédé pour la seconde fois...

CE QUE L'ON SAIT.

Salamandar est l'un des grands maîtres de la Guilde, le plus grand chef de guerre de la Guilde, le commandant suprême de la flotte des Pirates de l'Espace qui comprend des millions de vaisseaux. Les titres ne manquent pas à celui qui souhaite devenir empereur de tout l'univers. Son QG se trouve quelque part dans le sibyllin système Valentaï, dissimulé dans les profondeurs du Grand Temple de la religion Elrahd.
Il apparaît très rarement en public et uniquement lorsqu'il doit présider des galas ou les grandes réunions annuelles de l'organisation criminelle au casino de la Guilde ; moins souvent, lorsqu'il doit assurer lui-même l'élimination d'un ennemi particulièrement retord ou d'une cible cruciale (Dominique).

Cultivant le mystère sur ses origines, Salamandar est en réalité un spectre d'énergique psychique pure émis et contrôlé par la dépouille de Adolf Hitler maintenue dans un coma artificiel par un dispositif médical hyper-technologique. Si Hitler semble contrôler son spectre jusqu'à une année-lumière de distance, sa puissante décuple considérablement dès que l'on se rapproche de son sanctuaire. En public, Salamandar trompe son monde en étant entouré de

Punch	*0 (NA)*	*Intellect*	*7*
Réflexes	*0 (NA)*	*Psyché*	*12*
Gueule	*-2*	*PULP!*	*13*

Effets de style	Capacités spéciales (1 PULP!)
• Autoritaire, violent, manipulateur...	• Télékinésie. • Contrôler un esprit (Test opposé de Psyché), 1 PULP! par ordre.

ENTRÉE SECRÈTE DU SANCTUAIRE D'ADOLF HITLER.

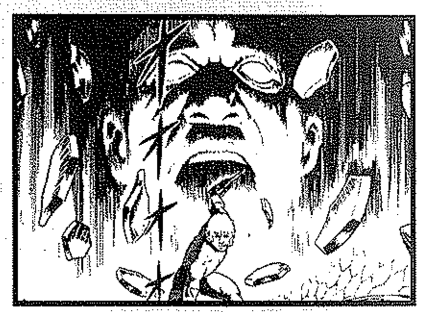
PUPITRE DE CONTRÔLE DES DÉESSES DE CID.

quatre gardes qui génèrent un champ de force pour le protéger, comme s'il pouvait craindre une attaque physique (voilà pourquoi le coup porté par Cobra depuis le ring du casino de la Guilde ne l'a pas tué). Maintenu dans le coma depuis trente siècles, Hitler a trouvé le moyen d'amplifier la puissance de son esprit malade pour œuvrer à l'avènement du 3ème Reich.
Ne pouvant monter une armée suffisante sans attirer l'attention pour atteindre son but d'hégémonie totale, il choisira de contrôler les différentes strates sociales de l'Univers Zéro en les pourrissant de l'intérieur grâce à une mafia aux multiples ramifications.

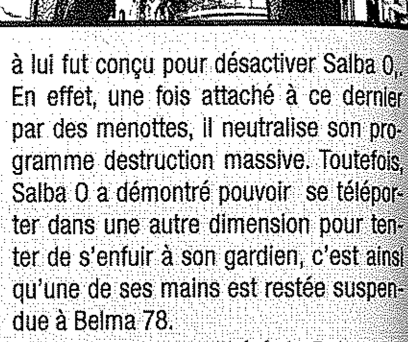
Le MJ pourra utiliser plusieurs capacités spéciales pour souligner la puissance de Salamandar sans dévoiler sa nature réelle :

- Il lévite dans le vide ;
- Il possède le pouvoir de télékinésie qui lui permet d'exploser une vitre ou de transporter le corps de Dominique dans le vide ;
- Les attaques physiques mêmes les plus puissantes ne semblent avoir d'autres effets que de l'assommer durant quelques tours.

Pour le vaincre définitivement, il faut atteindre sa dépouille et lui porter un coup décisif.



SALBA O



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Adversaire.
Race : Robot.
Planète : Basma.
Job(s) :
- Arme de destruction massive (Maître).

Affiliation : Indépendante.
Liens : Belma 78.
1ère apparition : Voulez-vous d'un petit robot ?
Statut : Inconnu.

CE QUE L'ON SAIT.

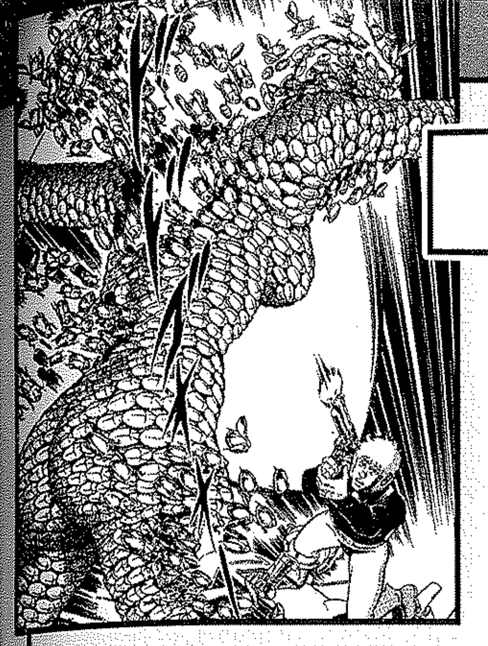
Salba O est une entité d'origine inconnue qui, lors de l'intervention de Cobra, se régénère entièrement depuis une main synthétique attachée à la patte de Belma 78, un curieux petit robot amnésique.

Salba O est en réalité une arme de destruction massive qui, une fois déployée sur une planète industrialisée, prend le contrôle des systèmes automatiques et fusionne avec tous les robots qui sont attirés à lui comme un aimant. Il les absorbe ensuite pour grossir sa structure, ceci jusqu'à devenir un géant de métal de plus de 40m de haut. Belma 78 quant à lui fut conçu pour désactiver Salba O. En effet, une fois attaché à ce dernier par des menottes, il neutralise son programme destruction massive. Toutefois, Salba O a démontré pouvoir se téléporter dans une autre dimension pour tenter de s'enfuir à son gardien, c'est ainsi qu'une de ses mains est restée suspendue à Belma 78.

Une fois totalement libéré de Belma 78, Salba O s'applique à relancer son programme initial : éradiquer toute espèce organique dans la galaxie.

Punch	***2 à 12 ****	***Intellect***	***1***
Réflexes	***1***	***Psyché***	***-2***
Gueule	***-2***	***PULP!***	***12***

Effets de style	**Capacité spéciale (1 PULP!)**
• Aucun, c'est un robot inexpressif qui s'attache à appliquer son programme.	• Salba O peut augmenter sa taille et son Punch en dépensant 1 PULP! par tour où il peut absorber d'autres robots.



SCARA-G

CE QUE L'ON SAIT.

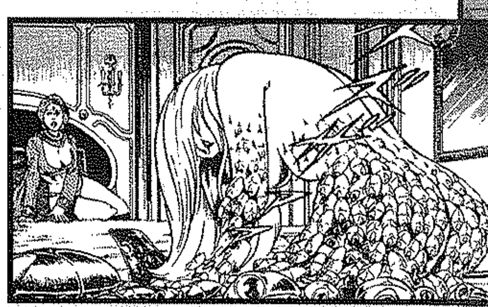
Sacar-G est une femme cyborg issue des laboratoires de Papillon. Elle est constituée d'une myriade d'insectes robots semblables à des scarabées. Elle est protéiforme et peut prendre l'apparence de n'importe quelle personne ou organisme animal. Elle peut projeter une partie de ses scarabées aussi puissamment que des balles de magnum ou transformer un de ses bras en serpent biomécanique. Elle peut aussi disperser son corps en nuée et passer à travers des interstices. Cette dernière capacité est aussi une faiblesse que Cobra exploitera pour l'éjecter dans l'espace à travers le trou d'une vitre par l'effet de décompression.

INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Adversaire.
Race : Cyborg.
Planète : Base de Papillon / Demeure de Mme De Rolay Lovestar.
Job(s) :

- Assassin (Maître).

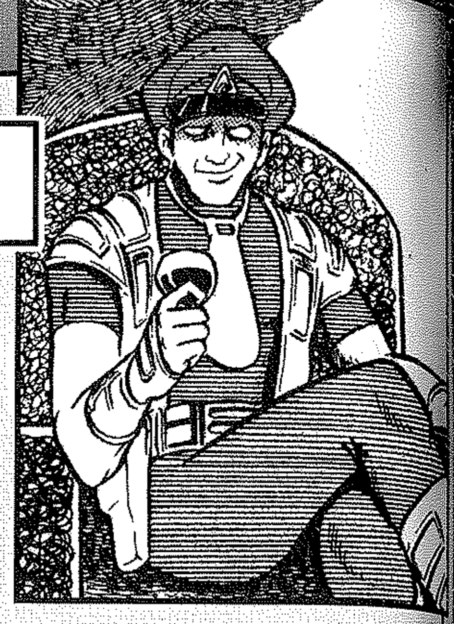
Affiliation : Papillon.
Liens : Papillon, Mme De Rolay Lovestar.
1ère apparition : L'Oeil de Dieu.
Statut : Inconnu. Disparue dans l'espace aux alentours de la propriété spatiale de Mme De Rolay Lovestar.



Punch	***4***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***4***	***Psyché***	***-2***
Sex-appeal	***3***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Une prédatrice dans toute sa splendeur animale.	• Mimétisme : Scara-G peut prendre l'apparence d'une personne ou d'un animal.

SCHULTZ



INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Dugsert.
Job(s) :
- Gouverneur général (Maître).
- Esclavagiste (Pro).

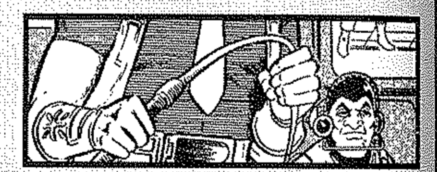
Affiliation : La Guilde / Indépendant.
Liens : Crystal Boy.
Statut : Décédé. Il se fait tuer pas Crystal Boy pour avoir trahi la Guilde et tenté de dissimuler qu'il détenait Catherine Nelson.

CE QUE L'ON SAIT.

Schultz est le gouverneur général de la prison de Sid Town sur Dugsert. Sous les grands airs qu'il se donne c'est un être perfide et corrompu au service de la Guilde. Malgré tout, il n'hésitera pas à faire fis de ses engagements pour s'enrichir personnellement.

Dans la hiérarchie pirate, il est le supérieur de Crystal Boy, mais dans la quête des sœurs Nelson, les deux sont des rivaux. Les enjeux et la tension entre les deux criminels monte d'un cran lorsque Crystal Boy kidnappe Jane Royal et qu'il apprend que Schultz détient Catherine Royal dans sa prison, deux des pièces du puzzle qui mène au fabuleux trésor du capitaine Nelson.

***NB :** Schultz a un passe-temps favori : s'installer confortablement avec un verre de spiritueux à la main et se régaler du spectacle de détenus se faisant massacrer à mains nues par ses bourreaux, deux splendides femmes cyborg.*



Punch	2	***Intellect***	3
Réflexes	2	***Psyché***	2
Gueule	4	***PULP!***	2

Effets de style

- Pédant et sadique.

Équipement spécial

- Une matraque-fouet, un outil de travail efficace et raffiné pour mater les détenus.



SHEILA

CE QUE L'ON SAIT.

Sheila est un officier (sous-lieutenant) et une espionne de l'armée Domel qui connaît bien la géographie de la planète Kira pour y avoir été en opération durant plusieurs mois. Lorsqu'elle rencontre Cobra, elle a infiltré un groupe de mercenaires perdu en plein désert en subtilisant l'identité du sous-lieutenant Wide de l'armée régulière d'Anglelune, le satellite de la planète qui réclame son indépendance face à la monarchie de Kira.

Elle tente d'éliminer l'un après l'autre chacun des soldats dissidents mais se fait repérer et tuer par Cobra qui comprend son stratagème et lui tend un piège. Arrivés dans les marécages de Domel, dans les ruines d'une ancienne base militaire, il la vise avec les rayons lumineux des projecteurs de leur embarcation, ce qui attire immédiatement une nuée de Scaraballes qui font sur elle avec la puissante d'un revolver. Sa tenue légère, bien que soulignant ses charmes, ne la protégera pas d'une mort certaine.

INFORMATIONS FÉDÉRALES.

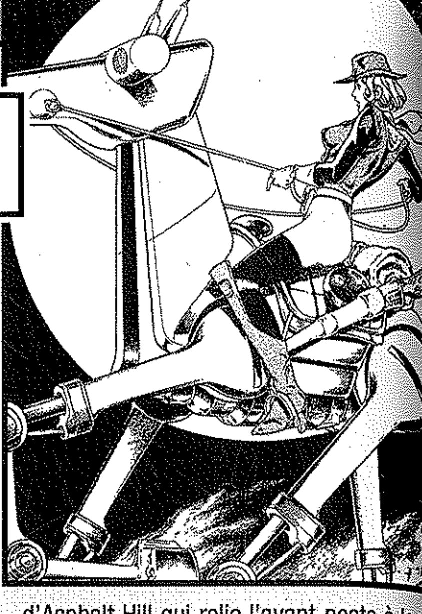
Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Kira.
Job(s) :
- Espionne (Pro).

Affiliation : L'armée de Domel.
Liens : Cobra
1ère apparition : Les deux sergents.
Statut : Décédée. Tuée par un essaim de Scaraballes.

Punch	***3***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Sex-appeal	***4***	***PULP!***	***2***

Effets de style	Équipement spécial
• Rusée et bonne comédienne.	• Elle est équipée d'un mini-blaster qui n'émet pas de flash lumineux (pour éviter de se faire repérer et d'attirer les Scaraballes).

SCHMITT



INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Alliée.
Race : Humain.
Planète : Dust.
Job(s) :
- Sergent de cavalerie (Pro).

Affiliation : 7ème Régiment de la Cavalerie de l'Armée Galactique.
Liens : Mario, Crazy Bull, Doldo.
1ère apparition : Or et diamants.
Statut : Vivante. En cavale sur Asphalt Hill avec Cobra et Mario dans une locomotive en or.

CE QUE L'ON SAIT.

C'est un officier dans la cavalerie en poste au fort Condor sur Dugsert. Obéissante et disciplinée, elle obéit aux directives de ses supérieurs à la lettre, mais elle n'a pas froid aux yeux pour autant et sait faire preuve d'initiative.

Elle monte un cheval-robot et patrouille les abords du fort Condor pour sécuriser le périmètre où le braconnage est interdit, et plus particulièrement la route d'Asphalt Hill qui relie l'avant-poste à la vallée. Cette zone est occupée par des troupeaux de paisibles Bufflaroues et des meutes féroces de Loupgaroues.

Téméraire, elle ne cédera pas aux avances forcées du capitaine Doldo lorsque celui-ci la capture sous l'identité du chaman Shisit en plein coeur du village indien de Crazy Bull. Schmitt bravera son inhibition naturelle vis à vis d'un supérieur hiérarchique pour défaire ses plans vénaux et machiavéliques. Aux dernières nouvelles elle s'enfuyait à travers Asphal Hill à bord d'une locomotive en or fabriquée par Mario, le technomage marionnettiste.

Punch	2	***Intellect***	2
Réflexes	3	***Psyché***	3
Gueule	4	***PULP!***	5

Effets de style	Équipement spécial
• D'un abord strict et froid, elle est d'une agréable compagnie si l'on respecte la loi à la lettre...	• Uniforme de cavalerie. • Carabine Winchester Dum-Dum (protection cible -1).



TARBEIGE

CE QUE L'ON SAIT.

Tarbeige est un assassin de la Guilde, sous les ordres de Crystal Boy. Humanoïde végétal doit, dans les environnement arides, se camoufle derrière une armure qui recycle l'humidité. Cependant, si celle-ci le protège des morsures du soleil, elle lui supprime également toute possibilité de photosynthèse utile pour sa régénération ; Tarbeige est donc contraint de prendre régulièrement des bains d'eau ionisée au centre climatique local. Sa langue tentaculaire implante une semence dans le cortex d'une cible en se frayant un chemin par la bouche, ce qui lui permet d'en prendre le contrôle mental à distance. Malheureusement, des racines poussent de ces graines psychiques et s'infiltrent dans tout le système nerveux de la victime, la tuant à petit feu. Une ablation chirurgicale serait trop dangereuse à pratiquer. L'énergie psychique dépensée pour maintenir active chacune des graines se cumule et peut rapidement fatiguer Tarbeige. S'il meure, elles dépérissent dans l'instant et sont évacuées par l'organisme.

INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Adversaire.
Race : Homme-plante.
Planète : Dugsert.
Job(s) :

- Assassin (Pro).
- Mentaliste (Maître).

Affiliation : La Guilde.
Liens : Crystal Boy, Jane, les danseuses du Lagoona bar à Sid Town.
Statut : Décédé. Coupé en deux par Cobra dans le centre climatique de Sid Town, sur Dugsert.

Punch	**4**	***Intellect***	**2**
Réflexes	**2**	***Psyché***	**5**
Sex-appeal	**-2**	***PULP!***	**7**

Effets de style	Équipement spécial
•Arrogant et suffisant tant qu'il a le dessus sur un adversaire ou une proie.	• 3 drones de sécurité génèrent un bouclier protecteur autour de Tarbeige. Il faut l'attaquer au corps à corps pour le blesser.

SHIRANUI (YUKO & TESSHIN)





INFORMATIONS FÉDÉRALES

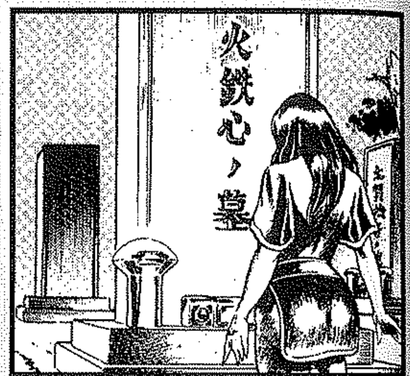
Catégorie : Alliés.
Race : Humains.
Planète : Terre (Japon).
Job(s) :

- **Yuko** : Professeur d'arts martiaux (Expert).
- **Tesshin** : Génie de l'Hyper-technologie (Maître).

Affiliation : Indépendant.
Liens : Yuko (la fille, unique), Cobra, Papillon, Tesshin (le père).
1ère apparition : Le secret du Psychogun.
Statut : Décédés.

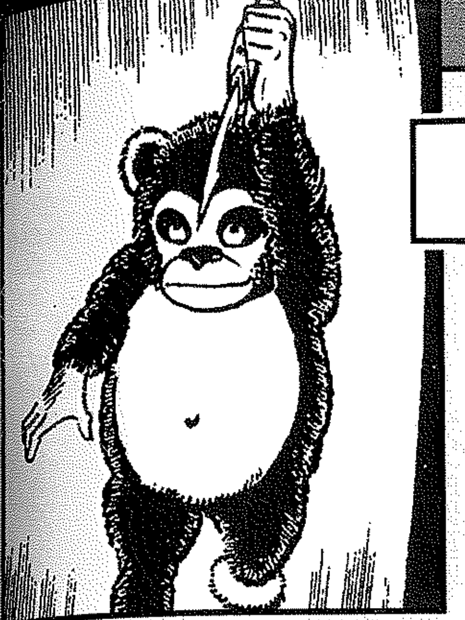
CE QUE L'ON SAIT.

Tesshin Shiranui était un grand maître de l'Hyper-technologie qui a conçu le Psychogun et l'a offert à Cobra. La stèle de sa tombe au Japon dissimule un second Psychogun identique à l'original, Tesshin l'avait prévu au cas où le premier viendrait à être inutilisable, la durée de vie de cet artefact étant estimée à environ cinq ans. Seule sa fille, Yuko Shiranui, a hérité de son savoir-faire, mais elle finira tuée par Balum, l'une des tueuses cyborg de Papillon qui visait Cobra. Une issue dramatique à la relation sérieuse que la belle et le pirate entamaient. Yuko emportera avec elle le secret du Psychogun, définitivement. À moins que...



Punch	***4***	***Intellect***	***9***
Réflexes	***6***	***Psyché***	***13***
Gueule	***2***	***PULP!***	***5***

Effets de style	**Équipement spécial**
• Sobre, rigoureux et obstiné.	• Au moins un Pychogun caché dans sa tombe. Mais est-ce le seul ?...



TUEUR PELUCHE (LE)



INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Allié.
Race : Homme-singe.
Planète : Inconnue.
Job(s) :
- Assassin ventriloque (Pro).

Affiliation : Indépendant.
Liens : Saboirer.
1ère apparition : La déesse de Cid.
Statut : Décédé, liquidé par Saboirer alors qu'il s'apprêtait à « lâcher le morceau » à Cobra.

CE QUE L'ON SAIT.

Le Tueur Peluche est un assassin de la Guilde qui fait équipe avec Saboirer. De petite taille et au faciès simiesque, il se déguise en peluche et se fait transporter dans les bras de Saboirer, une autre tueuse de la Guilde. Il table sur l'effet de surprise et sa capacité à manipuler les couteaux pour faire son sale boulot. Faible et un peu trop facilement bavard sous la menace, sa couardise lui sera fatale.

Punch	2	***Intellect***	2
Réflexes	5	***Psyché***	2
Gueule	-2	***PULP!***	2

Effets de style	Équipement spécial
• Hargneux par derrière, il se met vite à table dès qu'il n'a plus le dessus.	• Un déguisement de nounours en peluche dans lequel il se glisse pour surprendre ses proies.

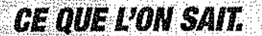
VAIKEN



INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Catégorie : Adversaire.
Race : Humain.
Planète : Terre.
Job(s) :
- Pirate (Pro).

Affiliation : La Guilde.
Liens : La Guilde, Cobra.
Statut : Décédé, flingué par Cobra lorsque celui-ci retrouve la mémoire de sa vie passée. Première victime du Psychogun, une sorte d'honneur posthume...



CE QUE L'ON SAIT.

Vaiken est l'un des petits chefs locaux de la Guilde. Il a connu et pourchassé Cobra avant sa mystérieuse disparition et sa chirurgie esthétique pour avoir tué l'un de ses hommes de main (un ami cher). Il recroise le chemin de Cobra lorsque ce dernier sort de la Trip Movie Corporation (ou Maison des Rêves). C'est le premier personnage de sa vie passée dont se souvienne Cobra.

Le familier de Vaiken est un volatile à mi-chemin entre le corbeau et le ptérodactyle cybernétique. Il lui sert d'espion et de « chien de garde ».



Punch	***2***	***Intellect***	***2***
Réflexes	***3***	***Psyché***	***2***
Gueule	***4***	***PULP!***	***2***

Effets de style	Équipement spécial
• Revanchard et obstiné.	• Un dispositif à ultra-sons qui lui permet de contrôler son corbeau-cyborg.



VÉGA

CE QUE L'ON SAIT.

Véga est un ami de longue date de Cobra. Ce dernier le retrouve pour lui demander son aide afin de pénétrer dans le musée de Rune sur l'inhospitalière planète Milo.

Les membres de sa race ont une évolution morphologique similaire à celle des papillons : dans la première phase de leur existence, leur corps humanoïde est recouvert d'une sorte d'armure chitineuse sombre à l'instar d'un scarabée. Quand approche l'heure de la chrysalide, dans la phase mature de leur vie, l'armure se sépare en deux dans un long et douloureux processus, comme un cocon qui se briserait, pour libérer un être ailé lumineux.

Lors de leur cambriolage du musée pour subtiliser la Perle du Dragon, Véga est dans cette étape de transformation. Souffrant, il n'aide pas beaucoup son ami dans l'opération, mais grâce à un heureux timing, il se libère de son cocon juste à temps pour planer hors de la tour du musée en attrapant Cobra au vol.

INFORMATIONS FÉDÉRALES.

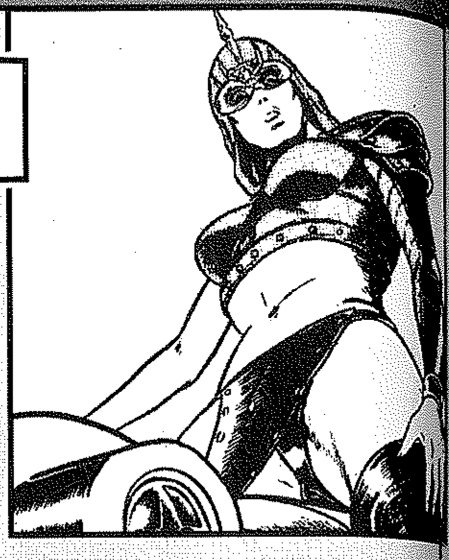
Catégorie : Allié.
Race : Peuple ailé de Véga.
Planète : Milo.
Job(s) :
- Cambrioleur (Expert).

Affiliation : Indépendant.
Liens : Ange.
1ère apparition : La planète du tonnerre.
Statut : Vivant, métamorphosé en être ailé.

Punch	2	***Intellect***	2
Réflexes	4	***Psyché***	4
Sex-appeal	3	***PULP!***	3

Effets de style	Capacité spéciale (1 PULP!)
• Brave et bienveillant.	• Vol sur une courte distance, le PULP! n'est dépensé que pour des efforts plus soutenus ou accomplir des acrobaties.

YOKO O'BRIEN



INFORMATIONS FÉDÉRALES

Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Starmax (à l'intérieur du Jigol).
Job(s) :

- Grande prêtresse (Expert).

Affiliation : Le Roi Dragon Noir.
Liens : Evil, Nathalie.
1ère apparition : Le roi Dragon Noir.
Statut : Décédée, littéralement morte de peur à cause des terrifiantes illusions engendrées par Evil.

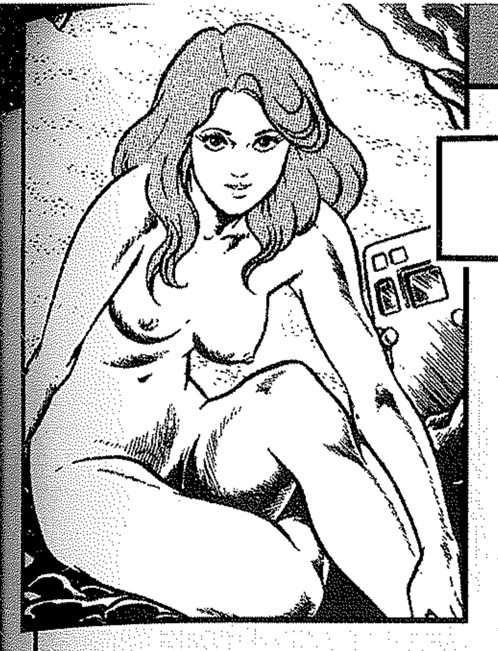
CE QUE L'ON SAIT.

Yoko O'Brien est la grande prêtresse du culte du Dragon Noir depuis huit générations. Le folklore religieux veut que lors d'un rituel dédié au roi du Dragon Noir, Yoko baptise les nouveaux nés de la tribu en les plongeant dans une grande jarre équipée d'un dispositif automatisé qui applique un tatouage « vivant » en forme d'œuf de dragon au creux des reins. C'est à la fois une preuve de l'appartenance à la tribu et une marque de dévotion au roi Dragon Noir. Au fur et à mesure que l'enfant grandit, le tatouage se développe jusqu'à sa gueule béante pointe la base de la nuque à l'âge adulte du porteur. La légende dit qu'en cas de parjure, la gueule du dragon se referme et décapite net l'infidèle. En réalité, point de sorcellerie, l'opération à la naissance implante simplement une micro-bombe hypodermique au niveau de la gueule du dragon.

Lorsque Cobra pénètre dans la forteresse du Dragon Noir, il kidnappe Yoko qui tombe amoureuse de Cobra en voyant en lui un espoir d'en finir avec le règne de terreur du sombre roi. Malheureusement, cette ivresse sera de courte durée car elle mourra de peur dans l'antre d'Evil.

Punch	2	***Intellect***	2
Réflexes	2	***Psyché***	4
Sex-appeal	4	***PULP!***	2

Effets de style	**Équipement spécial**
• Elle obéit aux lois du culte avec diligence mais par contrainte et ne rêve que de liberté.	• Tenue de cérémonie qui lui permet de circuler partout dans la forteresse du Dragon Noir sans être inquiétée.



YUKO

CE QUE L'ON SAIT.

Yuko est la petite-fille de Jingoro. Elle a été capturée par les pirates (localement nommés Zombos) pour travailler dans les mines d'extraction de Rodo situées dans les sous-sols d'une raffinerie clandestine, elle-même enfouie dans les rocheuses de Rifle. Durant ses travaux forcés elle a feint la folie (maladie récurrente à cause des émanations de Rodo) et s'est retrouvée abandonnée nue dans le labyrinthe de caverne entourant la forteresse, en compagnie d'autres pauvres ères. Elle cherchait une issue quand son chemin a croisé celui de Cobra. Ensemble, ils ont réussi à saboter le générateur à plasma de l'édifice et s'enfuir avant l'explosion finale.

INFORMATIONS FÉDÉRALES.

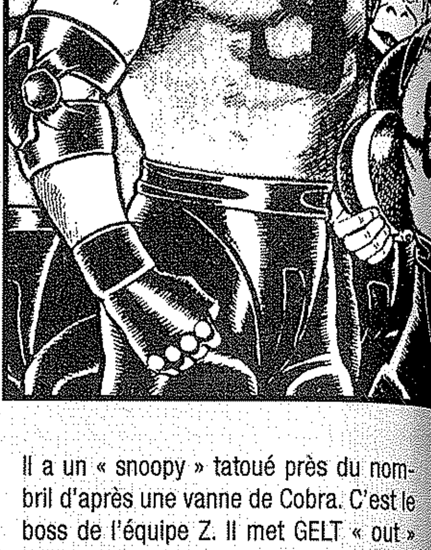
Catégorie : Alliée.
Race : Humaine.
Planète : Rifle.
Job(s) :
- Survivante (Pro).

Affiliation : Jingoro.
Liens : Jingoro, les Zombos.
1ère apparition : L'invité souterrain.
Statut : Vivante.



Punch	1	*Intellect*	2
Réflexes	2	*Psyché*	2
Sex-appeal	3	*PULP!*	1
Effets de style		**Capacité spéciale (+1PULP!)**	
• Jeune, insouciante et presque innocente.		• Capacité de s'attirer des ennuis, à elle ou ses compagnons d'infortune.	

ZACK SIMON



INFORMATIONS FÉDÉRALES.

Surnom : Rick Blue.
(D'après le nom de son pistolet fétiche).
Catégorie : Allié.
Race : Humain.
Planète : Rale.
Job(s) :

- Rugballeur (Pro).
- Pirate (Expert).

Affiliation : Rugball.
Liens : L'équipe première, les Saxons Rouges, Joe Gillian.
1ère apparition : Rugball.
Statut : Vivant.

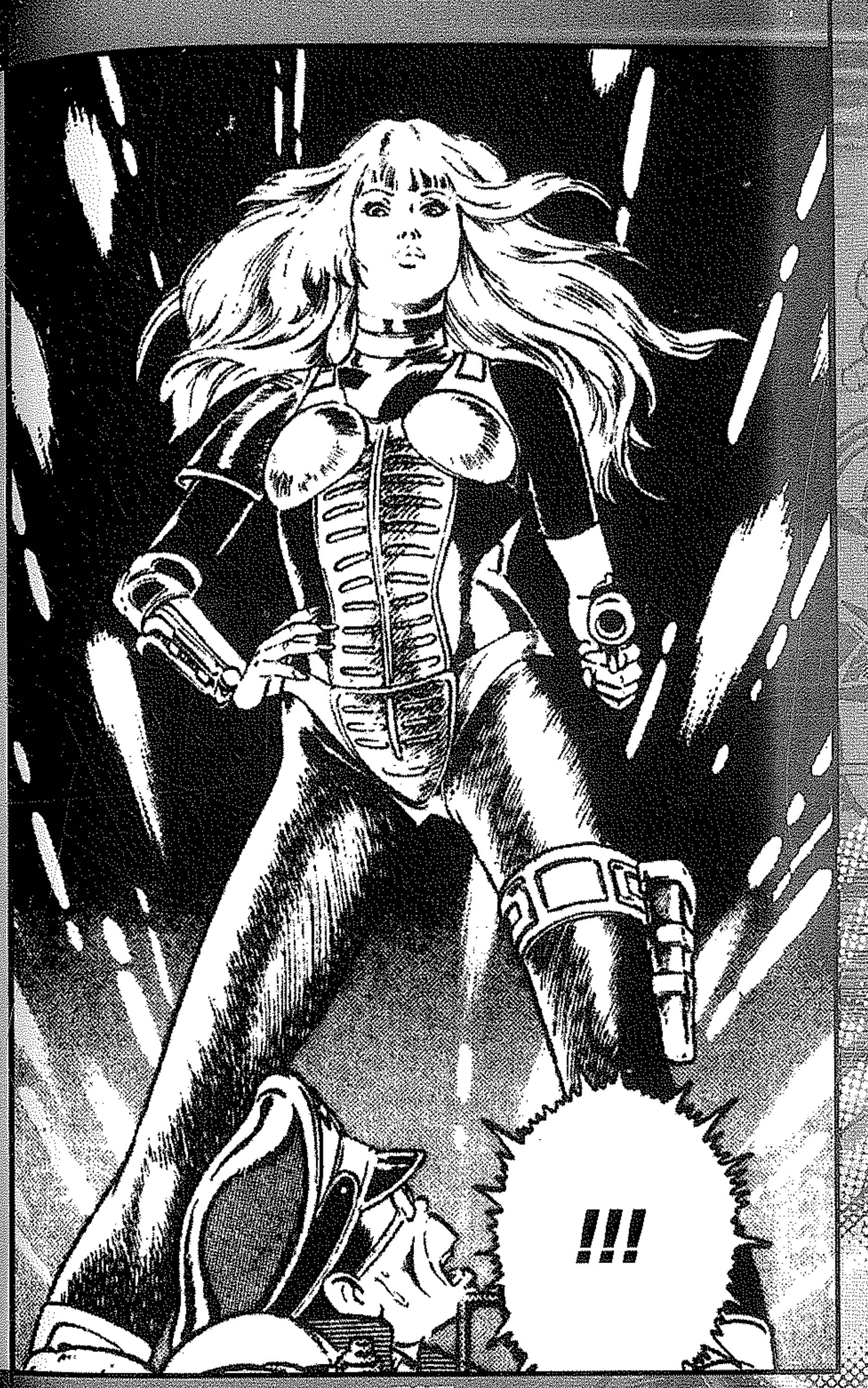
CE QUE L'ON SAIT.

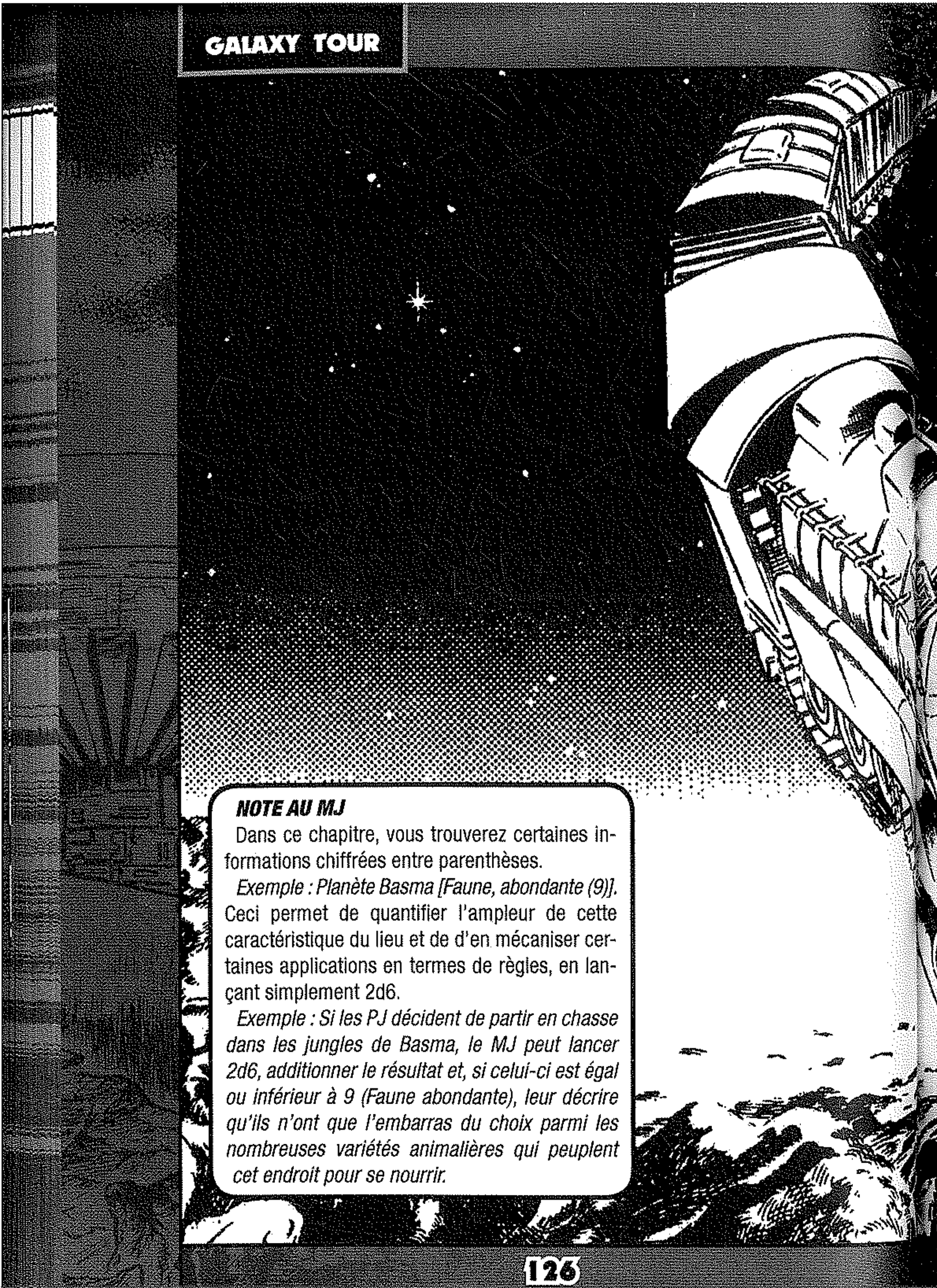
Zack Simon, alias Rick Blue, est un ancien pirate et une vieille connaissance de Cobra qui tente de se faire oublier de la Police Galactique en se reconvertissant dans le Rugball. Le statut extra-territorial du stade de Rale l'aide Il porte le n°3 et occupe la première base en défense. il tente ainsi de se faire oublier de la police galactique (à cause du statut du stade). C'est un humain de 2.70m. Rick Blue était le nom de son arme de prédilection. Il a un « snoopy » tatoué près du nombril d'après une vanne de Cobra. C'est le boss de l'équipe Z. Il met GELT « out » par un puissant coup de poing aux cotes.



Punch	***6***	***Intellect***	***3***
Réflexes	***2***	***Psyché***	***2***
Gueule	***2***	***PULP!***	***5***

Effets de style	Équipement spécial
• Puissant, taciturne et fidèle en amitié.	• Son pistolet Rick Blue.





NOTE AU MJ

Dans ce chapitre, vous trouverez certaines informations chiffrées entre parenthèses.

Exemple : Planète Basma [Faune, abondante (9)].

Ceci permet de quantifier l'ampleur de cette caractéristique du lieu et de d'en mécaniser certaines applications en termes de règles, en lançant simplement 2d6.

Exemple : Si les PJ décident de partir en chasse dans les jungles de Basma, le MJ peut lancer 2d6, additionner le résultat et, si celui-ci est égal ou inférieur à 9 (Faune abondante), leur décrire qu'ils n'ont que l'embarras du choix parmi les nombreuses variétés animalières qui peuplent cet endroit pour se nourrir.



BASMA

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : Deux satellites lunaires dont les orbites sont assez proches.
Avancement technologique : Médiéval, à l'exception de quelques colonies modernes.
Climat : Tropical.
Faune : Abondante (9).
Flore : Abondante (9).
Des forêts équatoriales avec de très grands arbres.
Magie : Occasionnelle (5).
Marché noir : Occasionnel (5).
Lieux notables :

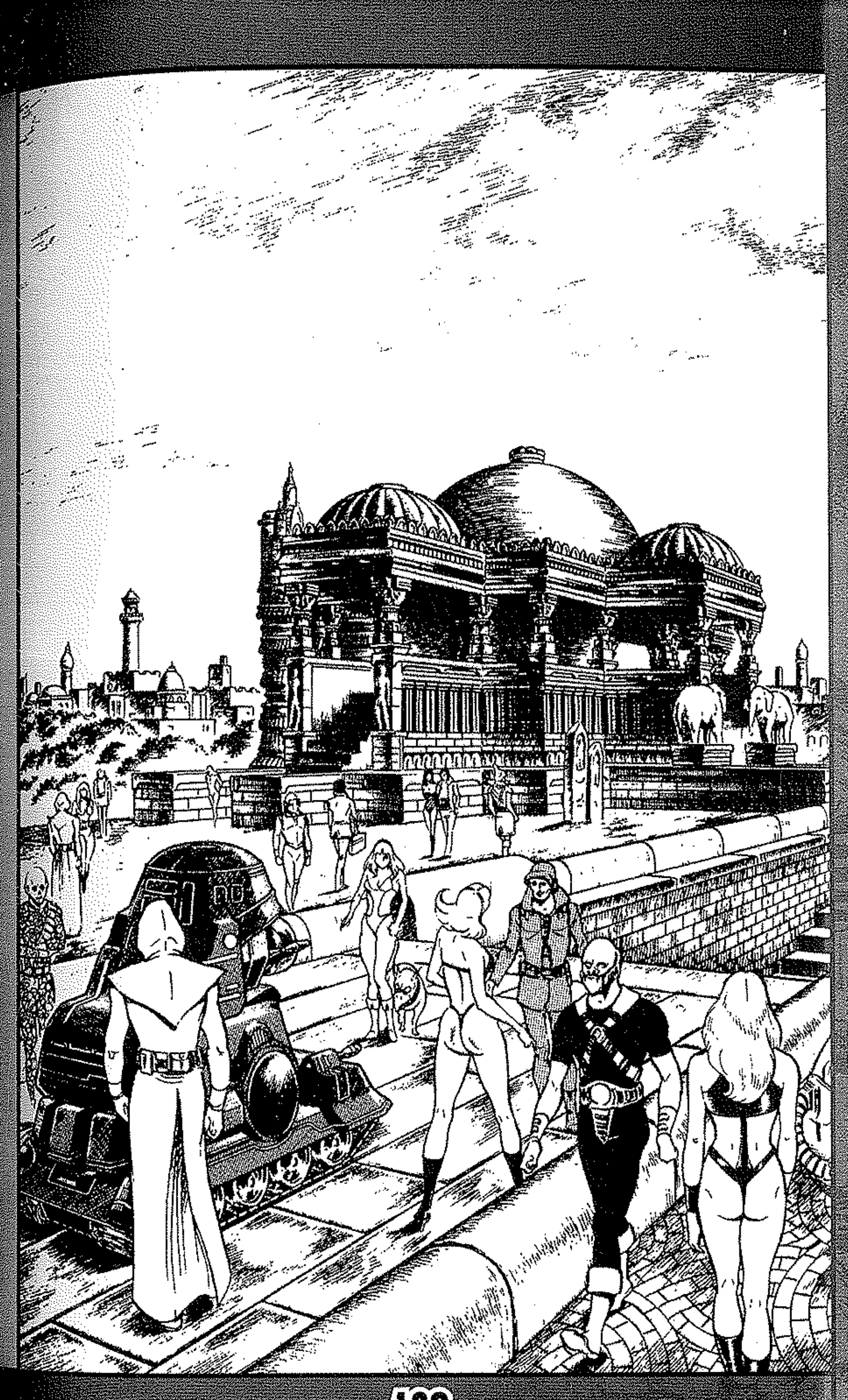
- Le bazar aux robots.
- La banque de l'union galactique.

Vestiges des Anciens : Occasionnels (5).
Visitée par : Cobra, Salba O, Belma 78.

DESCRIPTION

Basma est une planète fertile, au climat tropical tempéré, presque bucolique. Elle fut le berceau d'une très ancienne civilisation bâtie sur une religion animiste complexe, l'art et la médecine.
On pourrait la comparer à l'Inde sur Terre. Située au confluent des plus grandes routes commerciales de la galaxie, Basma, bien que restée en parfaite autarcie durant des millénaires, s'ouvrit progressivement à l'univers grâce au commerce de denrées rares : pierres précieuses, ivoire et peaux d'animaux, oeuvres artistiques, et surtout son miel aux propriétés nutritives et médicinales. L'appât du gain et l'exploitation à outrance ont épuisé les ressources et effondré certains principes fondateurs et spirituels. De sa splendeur d'antan il ne reste aujourd'hui plus de Basma que les vestiges d'une civilisation devenue pluriculturelle, où les temples anciens côtoient les ateliers de réparation de robots. Basma est aujourd'hui réputée pour son marché au robots, le siège de la Banque de l'Union Galactique et sa production de miel.



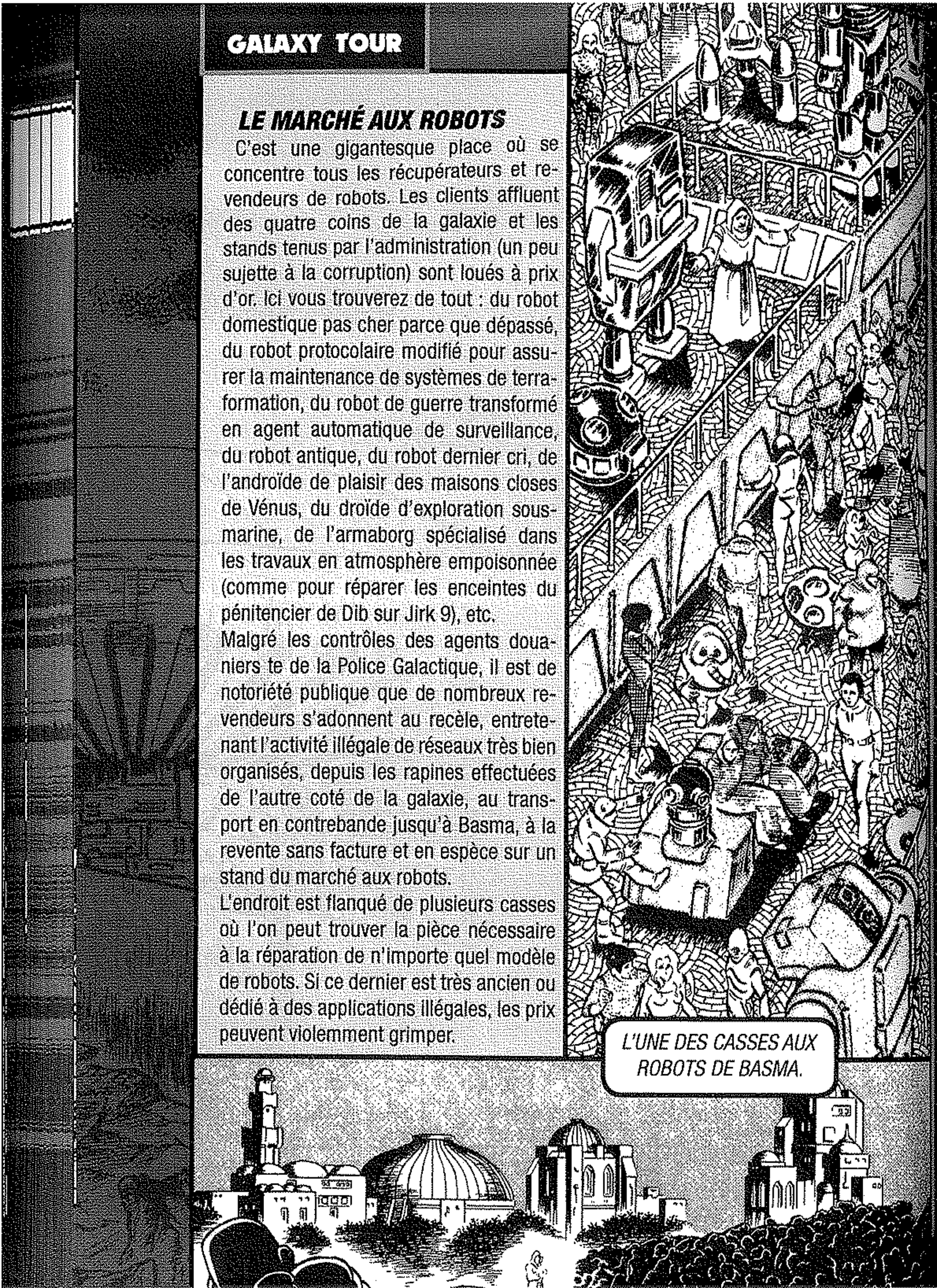


LE MARCHÉ AUX ROBOTS

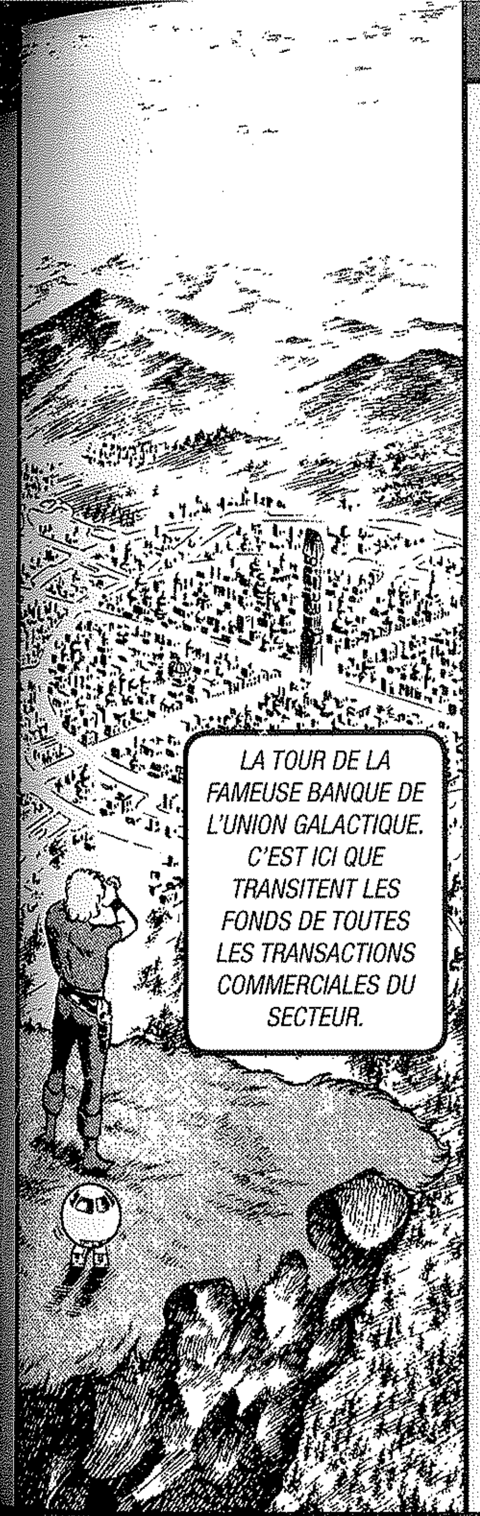
C'est une gigantesque place où se concentre tous les récupérateurs et revendeurs de robots. Les clients affluent des quatre coins de la galaxie et les stands tenus par l'administration (un peu sujette à la corruption) sont loués à prix d'or. Ici vous trouverez de tout : du robot domestique pas cher parce que dépassé, du robot protocolaire modifié pour assurer la maintenance de systèmes de terraformation, du robot de guerre transformé en agent automatique de surveillance, du robot antique, du robot dernier cri, de l'androïde de plaisir des maisons closes de Vénus, du droïde d'exploration sous-marine, de l'armaborg spécialisé dans les travaux en atmosphère empoisonnée (comme pour réparer les enceintes du pénitencier de Dib sur Jirk 9), etc.

Malgré les contrôles des agents douaniers te de la Police Galactique, il est de notoriété publique que de nombreux revendeurs s'adonnent au recèle, entretenant l'activité illégale de réseaux très bien organisés, depuis les rapines effectuées de l'autre coté de la galaxie, au transport en contrebande jusqu'à Basma, à la revente sans facture et en espèce sur un stand du marché aux robots.

L'endroit est flanqué de plusieurs casses où l'on peut trouver la pièce nécessaire à la réparation de n'importe quel modèle de robots. Si ce dernier est très ancien ou dédié à des applications illégales, les prix peuvent violemment grimper.



L'UNE DES CASSES AUX ROBOTS DE BASMA.



LA BANQUE DE L'UNION GALACTIQUE

Cet édifice fut bâti durant l'âge d'or commercial de Basma, à l'époque où la planète était devenu l'un des principaux carrefours marchands de la galaxie, avant son lent déclin. C'est part la Banque de l'Union Galactique que transitent les fonds des transactions effectuées de ce coté-ci de l'univers. Les opérations sont à 90% effectuées par informatique et le reste en dépôt en lingots d'or et diamants, plus rarement en bons au porteur ou oeuvres d'art.

La tour communique aux autres réseaux bancaires grâce à un émetteur calibré sur une fréquence spéciale impossible à pirater puisqu'il n'existe qu'un seul exemplaire du dispositif et que sa conception hyper-technologique est quasiment impossible à reproduire.

Les fonds physiques sont ultra protégés et le gouvernement Basma veille au grain car il applique un impôt conséquent sur les transactions effectuées. La sécurisation de l'endroit est donc l'une de ses principales préoccupations pour ne pas faire fuir les clients.

ET SI ?

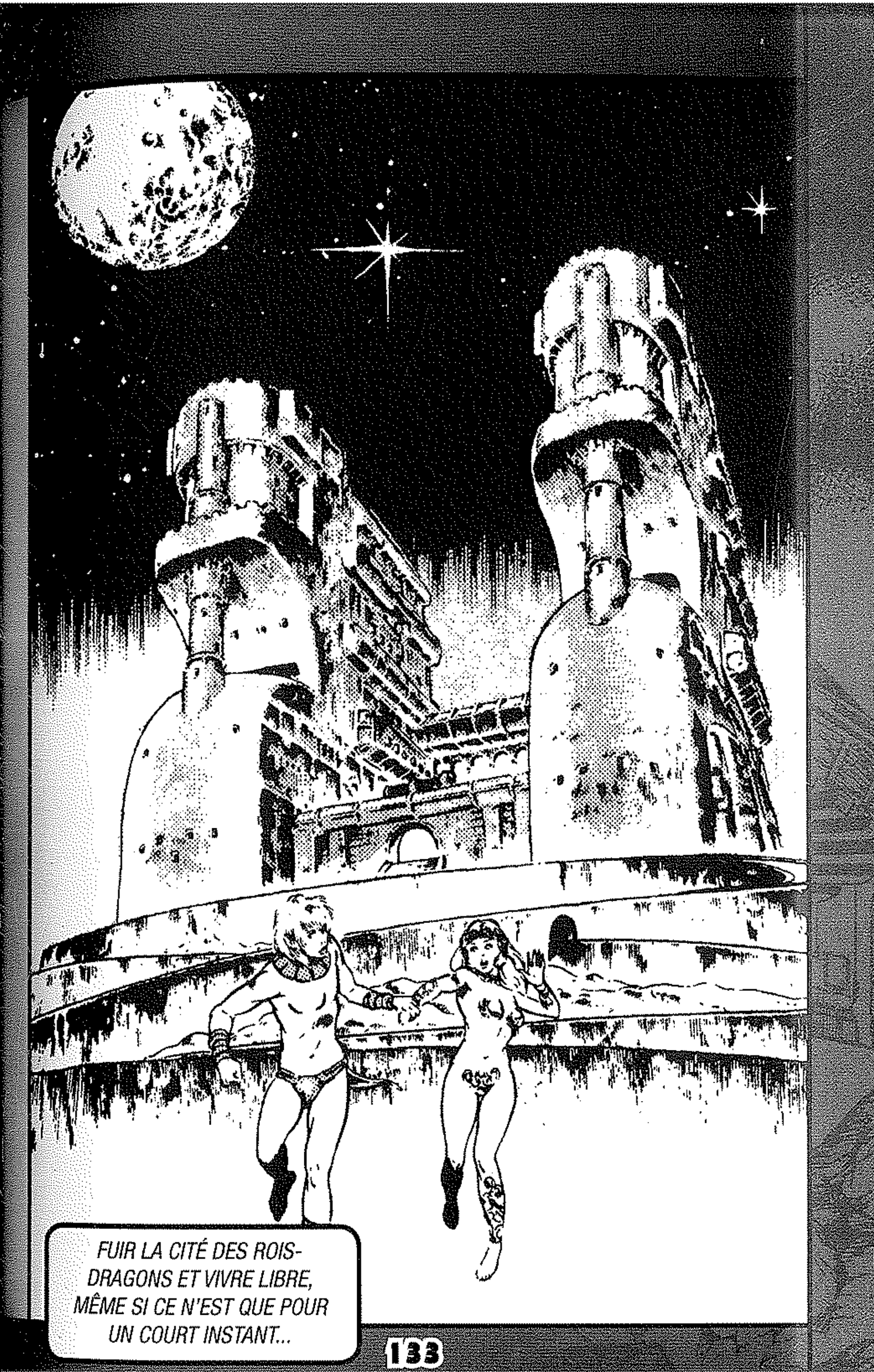
La rumeur prétend qu'un escadron de fakirs médiums scanne en permanence les pensées de chaque individu circulant dans le périmètre de sécurité du siège de la banque. Chaque intention criminelle émise applique une signature psychique sur l'individu qui est immédiatement traqué et transféré en comparution immédiate au tribunal local. Les sanctions sont particulièrement sévères (une peine à perpétuité est la norme), sans appel et aucune demande d'extradition n'est validée.

LES ALENTOURS.

- **Un canyon** à la sortie de la forêt des ruches où les bulldozers ensevelissent les corps de dizaines d'humains. Ils sont doués de conscience et attaquent Cobra.
- **Une clairière** dans une forêt abrite une ruche de drones-abeilles. Les abeilles de cette planète produisent un miel réputé pour ses qualités nutritives et médicinales. Les ruches sont placées au cœur de troncs d'arbres cyclopéens dont les branches, naturellement tressées, suivent un schéma géométrique complexe d'entrelacs. Les butineuses recueillent le miel en hauteur et le déverse ensuite dans des récipients transportés par un large véhicule tout-terrain à la raffinerie.
- **Apicultrices**. Les femmes de cette planète sont toutes apicultrices tandis que les hommes gèrent l'aspect administratif du commerce. Toutefois il ne faut pas y voir une mesure misogyne car dans la société Basma, le statut d'apicultrice est une tradition et un grand honneur. Les apicultrices sont respectées parce qu'elles sont les détentrices de l'une des plus vieilles coutumes. A ce titre elles bénéficient de prérogatives au sein de la cellule familiale.



LES DRONES-ABEILLES AU TRAVAIL.


FUIR LA CITÉ DES ROIS-DRAGONS ET VIVRE LIBRE, MÊME SI CE N'EST QUE POUR UN COURT INSTANT...

CASINO DE LA GUILDE

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Artificielle, adaptée aux humains.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Avancé.
Climat : Régulé/climatisé.
Faune : Aucune.
Flore : Aucune.
Magie : Aucune.
Marché noir : Abondant (9).
Lieux notables :

- La suite de Salamandar.
- Le ring de catch.

Vestiges des Anciens : Aucuns.
Visité par : Salamandar, El Rodes, El Skyman, Gatanga.

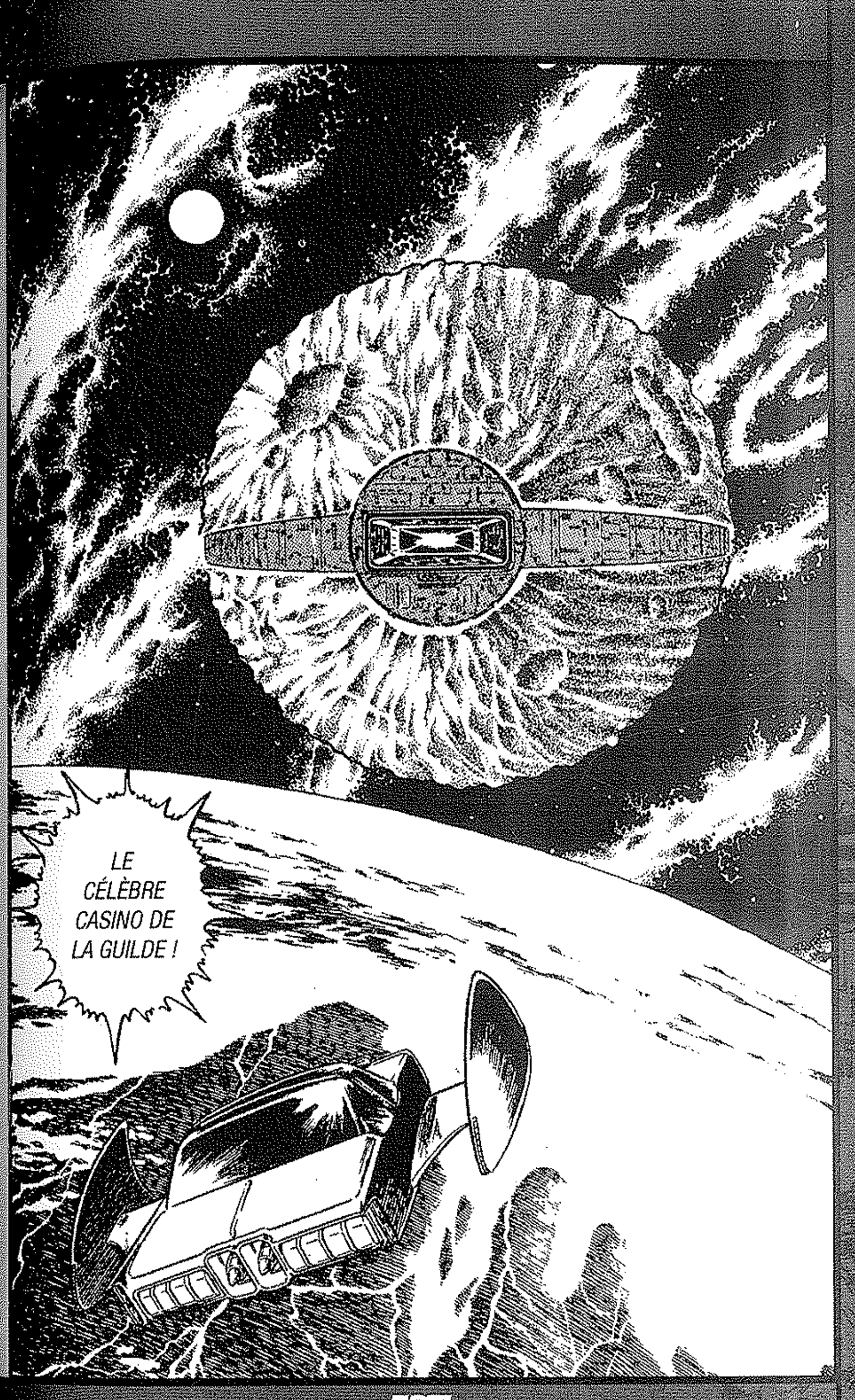


DESCRIPTION

Situé quelque part dans le système, ou « amas stellaire », de Valentaï et à un jour de voyage inter-dimensionnel de la planète Togor, ce secteur comprend pas moins de 30 000 planètes répertoriées par la Fédération. C'est ici que se trouve la base opérationnelle de la Guilde.
Tout le gratin politique, les pontes de la finances et les stars de la jet-set fréquentent ce très luxueux casino et chacun de ces VIP semble tirer parti d'une quelconque forme de corruption arrangée par la Guilde.
Parmi les lieux notables on compte :

- La suite de Salamandar qui se trouve dans les niveaux supérieurs de la station.
- Le vestiaire des catcheurs où les sportifs se préparent avant un match gala. Deux d'entre-eux font l'objet d'égards particuliers : celui d'El Skyman et celui de Gatanga.
- Les baies d'atterrissage bardées de détecteurs et de scanners. La sécurité ne plaisante pas et il faut montrer patte blanche pour accéder au casino.
- Le ring de catch dans l'une des salles de réception du casino. La plupart des matchs sont arrangés d'avance pour que le spectacle plaise à Salamandar.

Une fois par an, les hiérarques de la Guilde se réunissent dans un colloque exceptionnel et sous haute sécurité pour déterminer le cour de la drogue de Rodo, décréter de l'ouverture de nouveaux marchés d'armes et adopter de nouvelles stratégies de couverture au regard des informations relayées par les agents infiltrés dans la Police Galactique.


LE
CÉLÈBRE
CASINO DE
LA GUILDE !

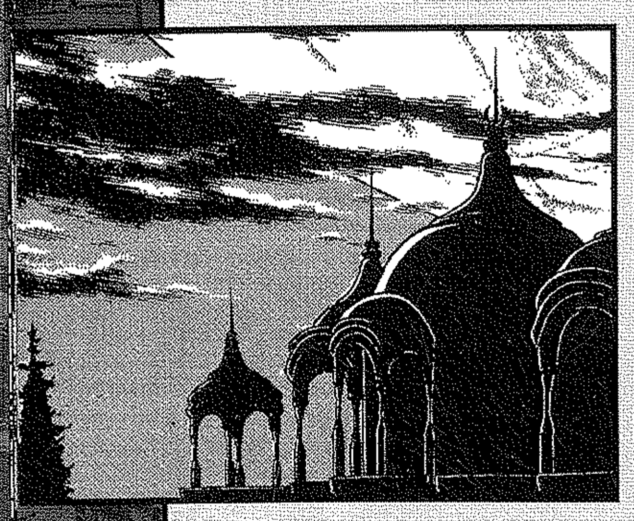
CID HAVEN

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : Une lune très proche.
Avancement technologique : Antique/ moderne.
Climat : Tempéré.
Faune : Fréquente (5).
Flore : Abondante (7).
Magie : Occasionnelle (5).
Rituels dédiés à la religion Elrahd uniquement.
Marché noir : Rare (3).
Lieux notables :

- Le temple de la religion Elrahd.
- Le site de lancement des Déesses de Cid.
- Le sanctuaire de Salamandar.

Vestiges des Anciens : Rare (3).
Visitée par : Cobra, Jane Royal, Tarbeige, Crystal Boy, Schultz, la Guilde.



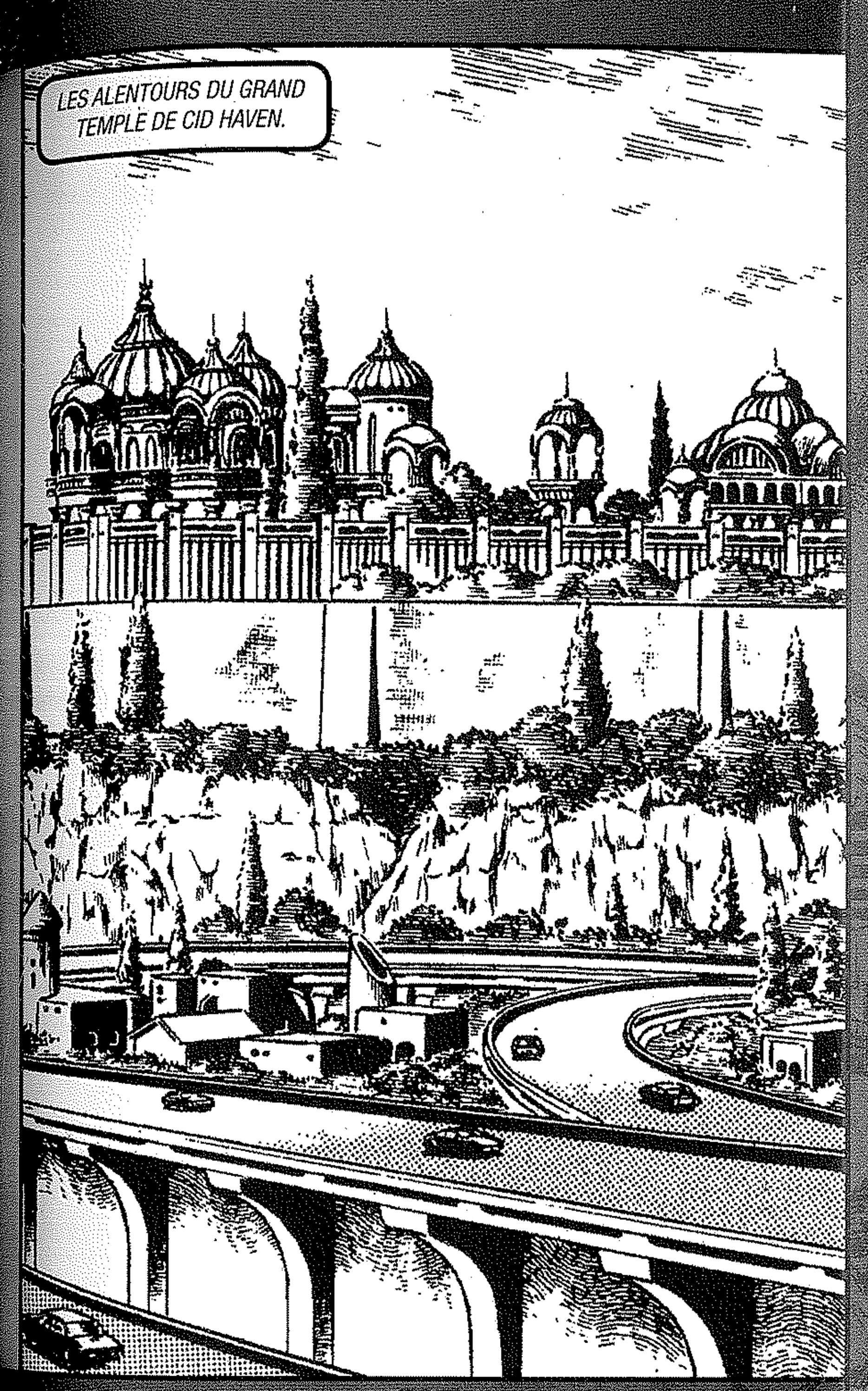
DESCRIPTION

Cid Haven est le siège de la Confrérie Elrahd, quelque part au cœur de l'amas stellaire de Valentaï. Ce clergé - ancien antagoniste du christianisme - prône la paix à travers l'univers et se dédie au lancement d'une grande opération : la mise sur orbite de milliers de statues de la déesse Cid pour servir de phares aux païens à travers la galaxie. Malheureusement la réalité est toute autre : ce clergé est infiltré par les agents nazis de Salamandar qui ont transformé les statues en puissantes armes stellaires pour semer le chaos sonner l'avènement du 3ème Reich.

LIEUX NOTABLES

- **Siège de la religion Elrahd**, un haut lieu saint où se réunissent les plus grands pontes du clergé. C'est l'équivalent du Vatican chez les chrétiens.
- **L'aire de lancement** de la première statue de la déesse de Cid. Cette structure renferme en son sous-sol le sanctuaire de Salamandar.
- **Le sanctuaire de Salamandar.** Situé sous l'aire de lancement, ce sanctuaire renferme le pupitre de contrôle des statues orbitales, mais également un monument mortuaire flanqué d'un dispositif hyper-technologique pour maintenir et amplifier la psyché de la dépouille de Salamandar/Adolphe Hitler.

Attention : permettre vos joueurs d'y accéder c'est leur laisser le pouvoir de mettre fin au règne du dictateur et donc très probablement de la Guilde !


LES ALENTOURS DU GRAND TEMPLE DE CID HAVEN.

DIMENSIONS PARALLÈLES

LA DIMENSION DE LA PRINCESSE FUSE

LE CHÂTEAU ROULANT DE LA GRUE BLANCHE

C'est une grande forteresse mouvante - la plus puissante de la dimension, l'autre étant le château Wakaba du clan rival Safuma - qui ressemble à un château de type Japon féodal. L'édifice se déplace à travers les dunes et les zones rocailleuses à l'aide d'énormes chenilles. C'est le QG de la princesse Fuse. Il se fait détruire au terme d'une lutte farouche par le pouvoir ultrasonique combiné des trois exécuteurs du clan Safuma.


LE CHÂTEAU DE LA GRUE BLANCHE.

LE CHÂTEAU COMPREND :

- **La salle du trône.**
  Où siège la princesse Fuse.
- **La salle des galériens.**
  C'est ici que des condamnés de droit commun purgent leur peine en poussant de grandes poulies qui, par un imposant système d'engrenages, permet d'actionner les chenilles sur lesquelles le château progresse. Si cette salle est détruite, la forteresse est immobilisée. Un énorme réservoir d'eau permet d'éteindre un éventuel incendie.
- **Les appartements des hôtes.**
  Où sont logés les visiteurs.

LA MONTAGNE DES TROIS PICS

C'est le repaire de Genshu, le nouveau maître tyranique du clan Safuma qui n'est autre que Jason. Il comprend une sinistre salle du trône, où siège Genshu, des nacelles de surveillance suspendues autour des pics, une armurerie remplies de caisses d'explosifs et des geôles infâmes. La montagne elle-même est constituée de roche de Rodo, le fameux minerai narcotique exploité par les pirates. La montagne entière s'écroule quand Cobra fait exploser les stocks d'explosifs de la forteresse maudite.

Outre la garde rapprochée et son capitaine zélé, on notera dans les forces en présence les trois exécuteurs du clan Safuma, des ninjas aux pouvoirs surnaturels qui ont pour principale mission de kidnapper la princesse Fuse.

Anciennement constitué d'illustres et nobles ninjas, le clan est soudainement tombé dans la criminalité et la piraterie de-

puis qu'un certain Genshu a pris les rênes du pouvoir. Ils se sont ensuite emparés du château Wakaba pour rôder et rapiner.

***NB :** Les ninjas du clan Safuma sont armés d'un katana, de shurikens et d'une sorte de freesbie cruciforme tranchant.*

***NB :** Genshu est Jason qui se fait passer pour un puissant guerrier maîtrisant la magie (qui se résume à utilisation d'astucieux gadgets hyper-technologiques). Il a usurpé le trône du précédent leader du clan et a pris le contrôle du château Wakaba. Son objectif est de piller et de s'emparer de toutes les autres forteresses mouvantes de la dimension dont le fameux Château de la Grue Blanche de l'exquise princesse Fuse. Afin d'assurer ses arrières et bâtir un nouvel empire Genshu/Jason ambitionne d'extraire et exploiter la roche de Rodo, « l'or narcotique ». Lorsqu'il affronte Cobra il est vêtu d'un prestigieux kimono royal, d'un masque grimaçant et est armé d'un grand arc (mais ne semble pas très compétent dans son utilisation). Il a créé les amplificateurs ultrasoniques employés par les exécuteurs du clan Safuma contre Cobra.*

***NB :** Les trois exécuteurs du clan Safuma, lorsqu'ils agissent ensemble, peuvent utiliser un pouvoir de téléportation pour brouiller leur position à leur ennemi et combiner la puissance de leurs amplificateurs ultrasoniques pour porter des attaques si dévastatrices qu'elles peuvent disloquer une forteresse entière.*

LA DIMENSION 2039

DESCRIPTION

C'est l'une des plus étranges dimension que Cobra traverse dans sa course éperdue dans le Multivers Zéro (c'est ainsi que l'on nomme l'Univers Zéro lorsque l'on souhaite inclure l'ensemble des dimensions parallèles). Cobra y parvient par un tunnel souterrain abandonné en béton, détail qui dénote radicalement avec le spectacle de la jungle luxuriante sur laquelle il débouche.



Les lois qui régissent l'évolution de la faune et la flore de cet endroit semblent suivre une logique toute relative, voire carrément non-euclidienne : Cobra y rencontrera par exemple une fille dont le tronc est une cage à oiseau (l'animal semble faire office de « coeur ») ainsi que des femme-plantes. On a l'impression que tout a été conçu par un dieu à l'esprit enfiévré.

En explorant les environs Cobra chute à travers un trou dans le sol qui mène à un immense réseau de cavernes et tunnels souterrains où se réfugient de nombreuses créatures hybrides qui, comme notre héros l'apprendra plus tard, ont subi d'importantes métamorphoses sous l'effet des radiations d'un surprenant satellite lunaire : l'Oeil de Cain.
Ce réseau chtonien, dans lequel Cobra croise de nouveau le chemin de Jason, cette fois transformé en une innocente tortue de mer à visage humain, donne sur un lac où se dresse une station nommée Paris, montée sur des pilonnes comme une sorte de grosse araignée métallique.

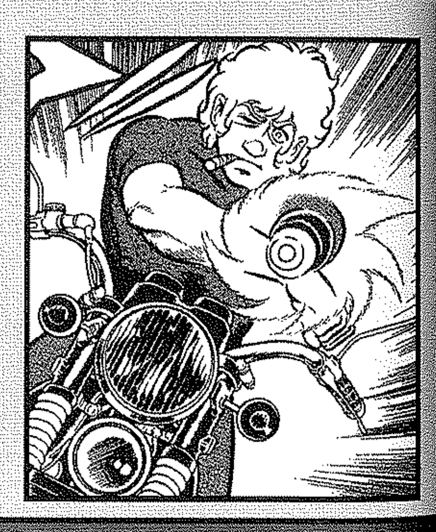
Cobra parviendra à y pénétrer de justesse en échappant aux terrifiantes mâchoires d'un titanesque piranha.

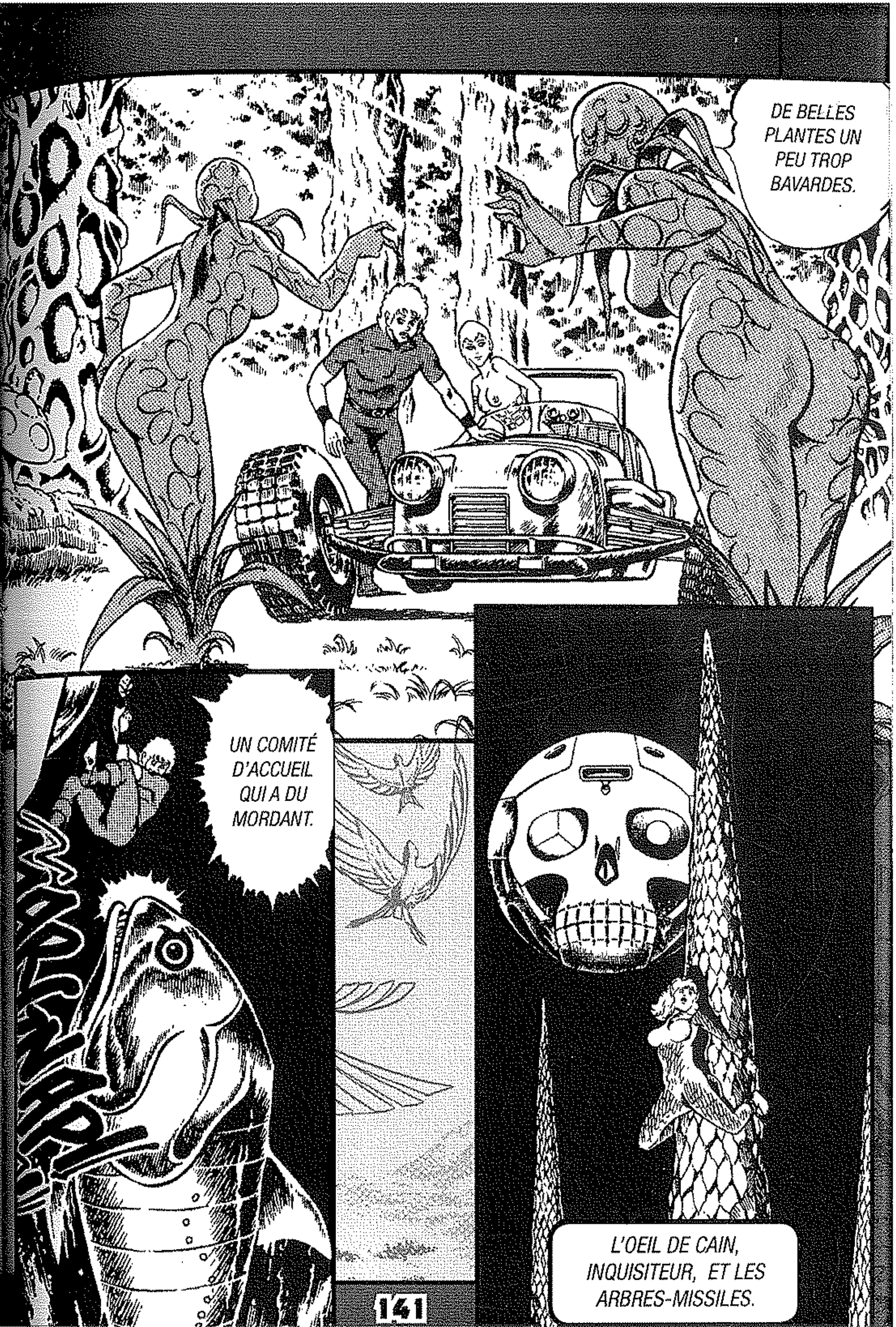
A l'intérieur de la station Cobra rencontre une petite communauté de criminels échoués dans cette dimension perdue. Ils attendent avec plus ou moins de sérénité que l'oeil de Cain décide de leur sort : les transformer en créatures improbables et aliénées.

Parmi ce groupe de scélérats en sursis on notera :

- **Betty**, « la reine des aigrefins » (la reine des escroqueuses) : elle séduit, ruine et pousse au suicide ses amants.
- **Garia**, un tueur à gage psychopathe mais qui fait amande honorable en se sacrifiant pour sauver les autres membres du groupe.

Pour sortir de cet enfer, Cobra convainc ses compagnons d'infortune qu'il faut parvenir à détruire l'Oeil de Cain avant qu'il n'applique sa sentence. La solution trouvée est de s'infiltrer dans le territoire d'une tribu de sauvage qui utilise des arbres-missiles, des résineux bizarres dont la sève est un puissant combustible. Ainsi, si on enflamme leur tronc, ils s'élancent dans les cieux comme une fusée. L'idée de Cobra est de charger l'un de ses arbres d'explosifs et de l'expédier en plein dans l'astre maudit. Cette mission sera accomplie grâce au sacrifice de Garia. Alors que l'Oeil de Cain explose, la logique reprend ses droits dans cette dimension et tout revient à la normale. Cobra reprend ensuite son périple vers la Terre...




DE BELLES PLANTES UN PEU TROP BAVARDES.
UN COMITÉ D'ACCUEIL QUI A DU MORDANT.
L'OEIL DE CAIN, INQUISITEUR, ET LES ARBRES-MISSILES.



LA DIMENSION FROST

DESCRIPTION

Le paysage de cette dimension est un désert de glace qui s'étend à perte de vue. Des baleines électriques, des cétacés cornus inoffensifs mais brutaux quand ils sont effrayés, évoluent en troupeau dans les couches de neige comme si s'était de l'eau.

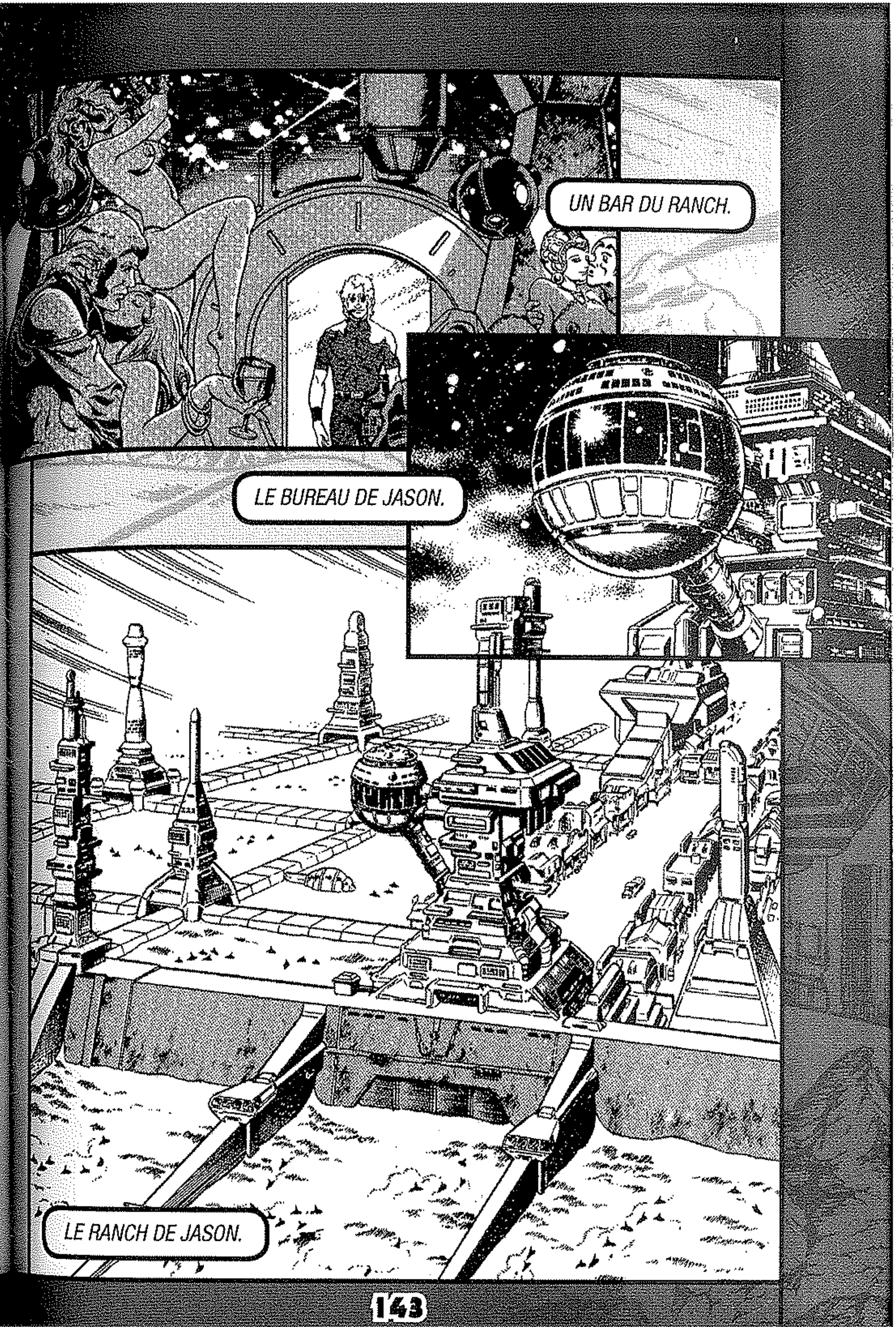
Cobra y est connu sous le pseudonyme Neovah The Kid, un dangereux criminel dont la tête a été mise à prix 5 000 000 de dollars par Jason. Ce dernier, fatigué de s'enfuir à travers les dimensions, a décidé de prendre une retraite paisible au sein de celle-ci. Il y a construit un ranch, devenu une véritable ville, s'est marié et a eu une fille, Gina Jason, et, craignant que Cobra ne le poursuive jusqu'ici, a monté la population contre ce Neovah The Kid en placardant des affiches *WANTED* sur les murs des bâtiments du ranch. Il semble que le temps défile plus rapidement dans la dimension Frost car quand Cobra retrouve Jason, ce dernier a pris une trentaine d'années.

LE RANCH

C'est une véritable petite ville qui s'est construite autour du ranch de Jason et qui abrite désormais 6000 habitants. Outre la maison de Jason et des parcs à baleines électriques, on y trouve des saloons (avec leur lot de dure-à-cuire), le laboratoire vétérinaire du professeur Elbow, un observatoire équipé d'un scanner encéphalométrique (qui permet à Cobra de localiser le nid du démon des neiges) et le chantier d'un réseau d'évacuation d'eaux usées souterrain (où réside la « reine » du démon des neiges). Si l'environnement est primitif, les structures en plastacier sont résolument modernes avec un réseau de télécommunication et tout le confort que l'on pourrait trouver dans une mégalopole terrienne (probablement du fait de l'intervention de Jason). Les bâtiments sont reliés entre eux par des passages tubulaires.



GINA ET LES BALEINES ÉLECTRIQUES.


UN BAR DU RANCH.
LE BUREAU DE JASON.
LE RANCH DE JASON.

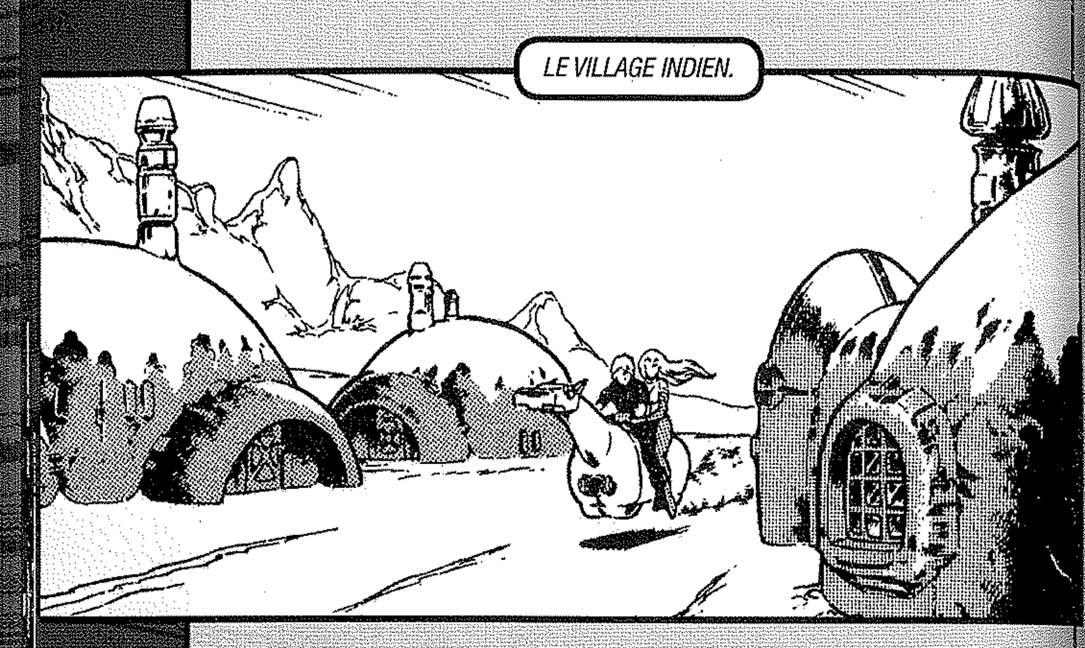
LE MONT ETONA

C'est une montagne sacrée balayée par un intense blizzard et au pied de laquelle se trouve le village des indiens. D'après les rumeurs, c'est ici que vit le démon des neiges.

LE VILLAGE DES INDIENS

Ce village est construit sur une terre que les indiens considèrent comme sacrée. Les tipis de peaux sont remplacés par des huttes rondes bâties en un matériau rigide, avec une fenêtre rudimentaire et une cheminée indiquant quelle sont chauffées. Au centre du village se dresse un effrayant totem à la face de démon grimaçant. Les indiens tiennent les blancs pour responsables de la vengeance du démon des neiges pour avoir pourchassé les baleines électriques jusque dans les terres sacrées, ce qui constitue à leurs yeux un sacrilège.

LE VILLAGE INDIEN.



LE DÉMON DES NEIGES

Le démon des neiges est une mystérieuse entité qui a tué plus de 300 personnes autour du ranch en quelques années en les gelant sur place en un instant. Ce monstre insaisissable alimente de nombreuses rumeurs auprès des indiens et des habitants. Il s'agit en réalité d'une impressionnante masse de neige composée de flocons vivants, et qui, à l'instar d'une colonie d'insectes, sont dotés d'une intelligence collective et sont contrôlés par une reine. Le démon des neiges se nourrit d'être vivants, et puisque les hommes de Jason ont capturé la quasi-totalité des baleines électriques du territoire, l'entité s'en prend au ranch et à ses habitants pour se sustenter. Le nid de la reine des flocons vivants se trouve dans un chantier souterrain d'évacuation des eaux. Cobra parvient à l'éliminer et à sauver le peu d'habitants survivants.



ET SI ?

La direction du ranch, partiellement détruit durant l'attaque du démon des neiges, est reprise par Gina Jason, son père étant l'une des victimes de l'entité. Peut-être entreprendra-t-elle de tisser de nouvelles relations harmonieuses avec les survivants indiens et de repeupler le territoire de baleines électriques. Peut-être devra-t-elle faire face à une autre créature similaire, plus puissante, et qui, une fois qu'elle aura supprimé toute trace de vie dans la dimension Frost, cherchera un moyen de pénétrer dans dimension des héros ? Ceux-ci pourraient alors être contactés par Gina pour l'aider à venir à bout de cette nouvelle et terrible menace ?

DUGSERT

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.

Satellites : Deux lunes dont l'orbite est assez proches.

Avancement technologique : Médiéval, avec des colonies modernes.

Climat : Aride.

Faune : Occasionnelle (5).

Flore : Rare (3). Des cactus et roses des sables.

Magie : Occasionnelle (5).
Quelques rituels dédiés à des dieux oubliés par des adeptes a priori inoffensifs.

Marché noir : Abondant (9).

Lieux notables :

- Hedova City.
- Sid Town (Shido).
- Keep On Hop (colonie minière abandonnée).

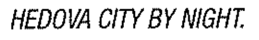
Vestiges des Anciens : Courants (7).

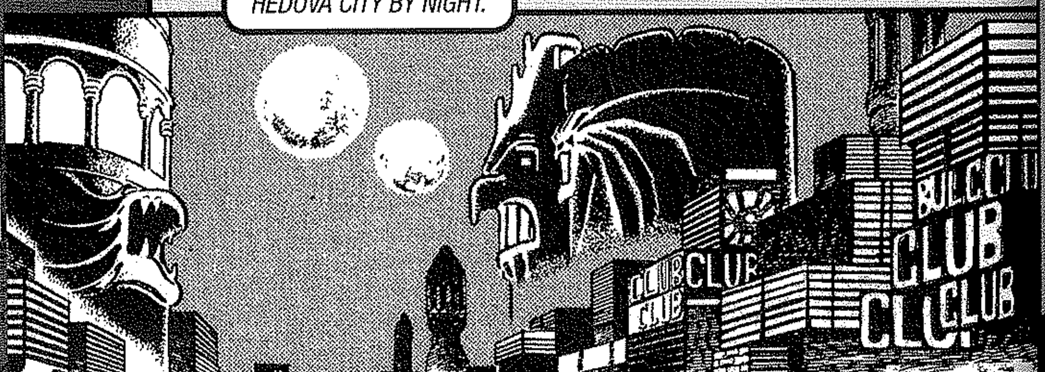
Visitée par : Cobra, Jane Royal, Tarbeige, Crystal Boy, Schultz, la Guilde.

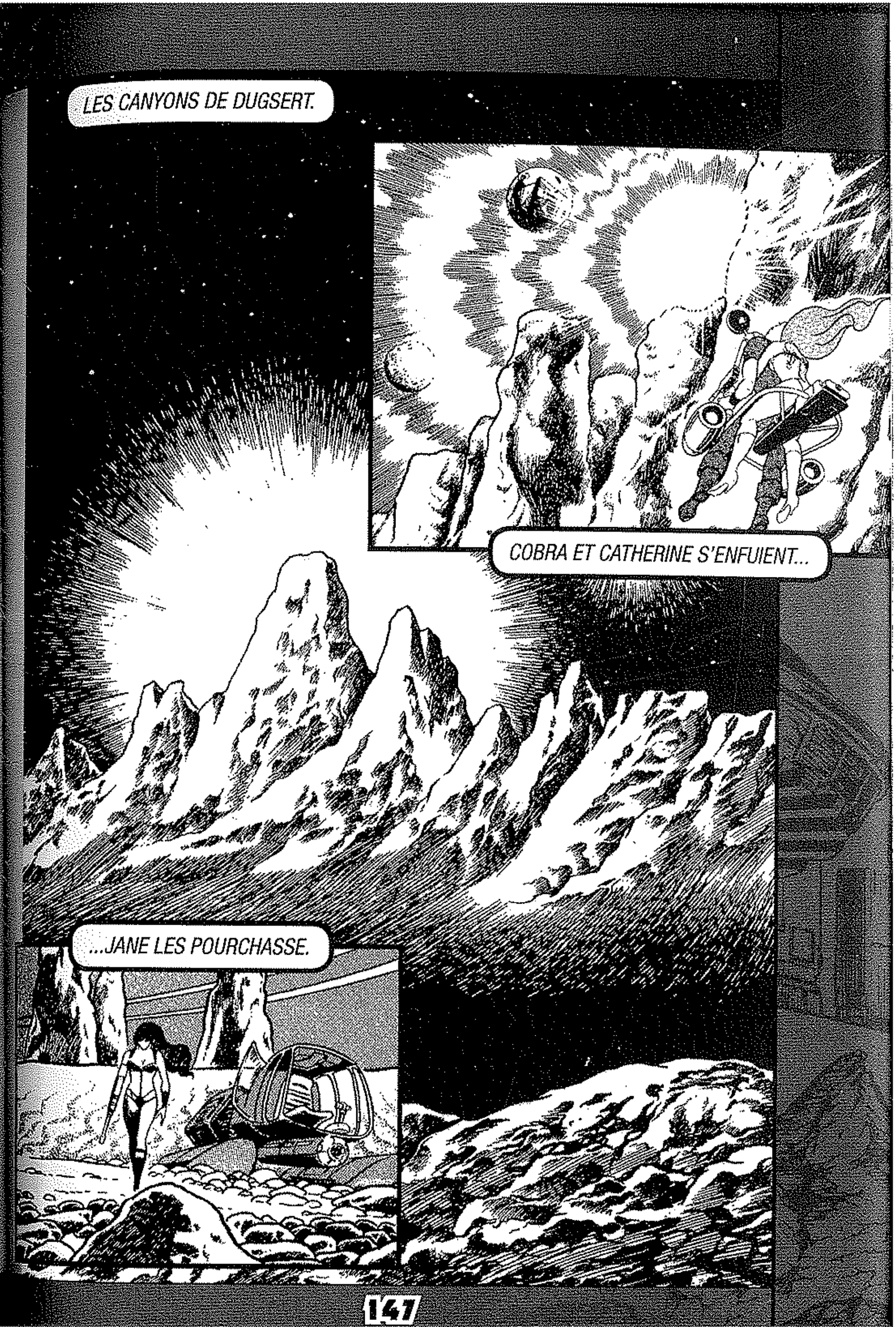
DESCRIPTION

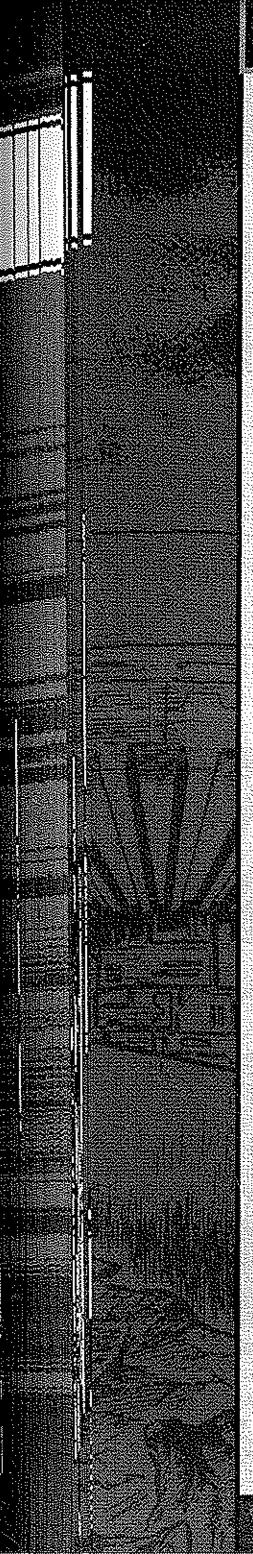
Dugsert est une vielle planète aride et reculée des principales routes commerciales spatiales de son secteur. Le jour, un soleil brûle sa surface constituée de déserts, de rocheuses et de *badlands*, et deux lunes blafardes se lèvent simultanément au crépuscule pour dispenser une clarté nocturne évanescente, étirant des ombres spectrales sur ses landes rocailleuses et silencieuses, tels les fantômes surgissant d'un autre âge.

Quelques villes modernes ont été bâties par les colons sur d'anciennes structures médiévales, mélangeant architectures de plastacier et façades graniteuses ornées de bas-reliefs. Ce contraste iconoclaste des époques et des cultures est encore plus frappant lorsqu'il incorpore des frontons représentant des figures grotesques et inquiétantes dont certains historiens affirment être des réminiscences du règne des Anciens de Mars. On ne sait que peu de choses sur le passé de cette planète dont seuls les vestiges séculaires témoignent encore d'une civilisation qui dut jadis être florissante mais qui pour d'obscures raisons a aujourd'hui sombré dans l'oubli. Un culte pacifique est encore pratiqué par de petites communautés éparses d'adeptes, s'organisant en autarcie autour de ruines d'impressionnantes églises fortifiées.


HEDOVA CITY BY NIGHT.




LES CANYONS DE DUGSERT.
COBRA ET CATHERINE S'ENFUIENT...
...JANE LES POURCHASSE.



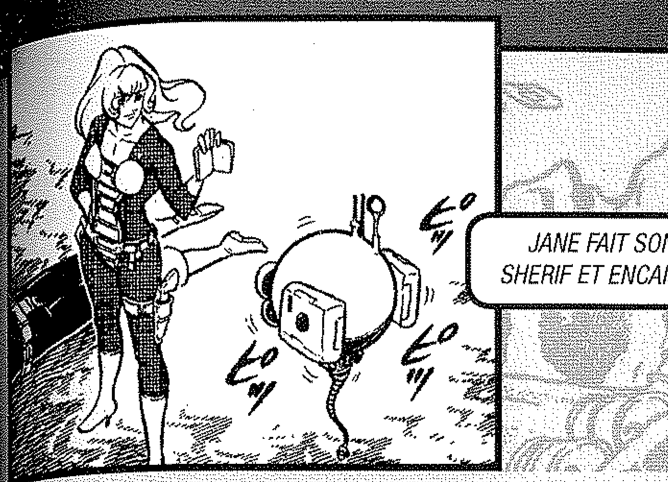
C'est après la découverte de gisements de minerais précieux que de nombreux colons sont venus s'installer pour tenter leur chance sur Dugsert. L'exploitation intense des richesses souterraines a permis la construction de quelques grandes agglomérations autour des principaux spatioports, dont celui de Hedova City qui est le plus connu.
Mais cette explosion urbaine fut stoppée net lorsque les mines furent épuisées et que les recherches d'autres filons s'avérèrent infructueuses. Les premiers arrivants qui avaient réussi à faire fortune décidèrent alors de partir profiter de leurs richesses sous des cieux plus cléments, et les autres, les laissés pour compte de cet eldorado d'infortune, furent condamnés à trouver de nouveaux moyens de subsistance. C'est alors que des corporations installèrent des sites industriels pour profiter d'une main-d'œuvre locale résignée et bon marché. Ceux qui avaient réussi à extraire quelques poignées de diamants (mais pas suffisamment pour se payer un ticket de retour) tentèrent de tirer leur épingle du jeu en investissant dans le commerce de proximité (notamment autour de souks), dans les bars et les établissements de jeux, ou bien dans le trafic et la contrebande. La Police Galactique ayant d'autres chats à fouetter, Dugsert devint une sorte d'Avalon pour de nombreux criminels en bout de course venus s'exiler et se faire oublier. Il ne fallut pas longtemps pour que la planète abrite quelques-uns des pires repaires de vauriens de ce secteur stellaire et devienne un avant-poste à peine déguisé de la Guilde des pirates. Mais le revers de la médaille c'est que ce terminus pour malfaiteurs en cavale devint ensuite le terrain de chasse privilégié et le « bureau des renseignements » des chasseurs de prime à la solde de la Police Galactique. Pris au piège comme des rats et dans l'impossibilité de s'enfuir de ce caillou, les têtes mises à prix sont traquées, interrogées ou capturées pour être enfermées à la prison de Sid Town. Les moins coopératives tombent sous le feu des blasters et remplissent les comptes en banque des chasseurs.

LIEUX NOTABLES

HEDOVA CITY

Cette ville antique est entourée d'une lande désertique de plusieurs kilomètres. Elle abrite quelques souks et bars mals famés. L'un de ces derniers est le repaire de criminels extraterrestres dont la tête est mise à prix 1000 crédits, morts ou vifs. Certains, plus coriaces comme Domingo, Berga et Dogface (qui se tue avec son propre couteau suite à une feinte de Cobra) valent 3000 crédits chacun. C'est dans ce bar que Cobra fait la connaissance de Jane Royal. On peut également louer ou acheter des lézards de monte adultes, parfaitement adaptés aux conditions de voyage assez rudes de cette planète. Il est même possible d'en acheter un tout jeune, de la taille d'un gros chien, pour le dresser. C'est moins cher mais il faut avoir du temps devant soi…

- Les **Robot-flics** interviennent en cas d'altercation mortelle. Ils analysent les fauteurs de trouble et, s'ils ont à faire à un chasseur de prime dans l'exercice de ses fonctions, lui verse la prime correspondant au suspect capturé ou abattu.



LE CIMETIÈRE

Au nord de Hedova City, un sinistre sous-bois décharné et embrumé abrite un cimetière célèbre pour être le rendez-vous des duellistes qui veulent en découdre au clair de lune. C'est dans cet endroit que Cobra affronte pour la première fois Crystal Boy.

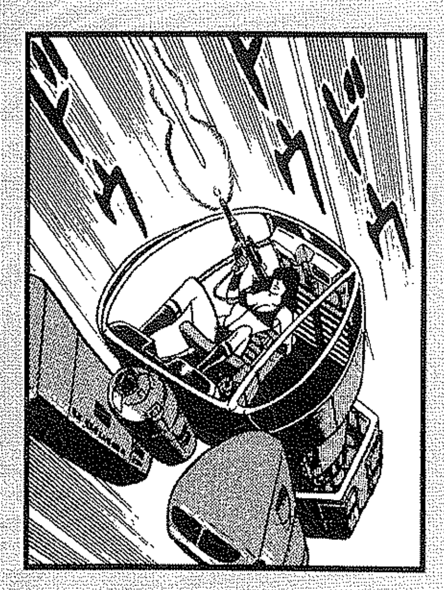
- **L'une des tombes** porte l'épitaphe du Capitaine Cobra, né en 2303 et mort en 2355. Le couvercle de cette sépulture est escamotable et révèle un escalier qui plonge dans les ténèbres et mène à un hangar secret capable d'héberger un vaisseau de la taille du Turtle.

COBRA ET JANE PRIS AU PIÈGE PAR CRYSTAL BOY ET SES PIRATES. C'EST LA PREMIÈRE CONFRONTATION ENTRE LES DEUX ENNEMIS DE TOUJOURS .

SID TOWN

Cette ville, située à 200 km de Hedova City, est l'une des plus importantes et modernes de Dugsert. Elle comprend le plus grand spatioport de la planète et quelques bars réputés dont le Lip, le You et le fameux Lagoona Bar où Tarbeige a implanté ses graines dans le cortex des danseuses topless pour leur ordonner d'éliminer Cobra.

- La ville dispose d'**un réseau d'égouts** qui a permis à Cobra et Doug, un compagnon canard de fortune, d'échapper aux danseuses-tueuses contrôlées par Tarbeige.
- Dans la lande désertique autour de Sid Town se trouve **un canyon étroit et dangereux** où des pilotes impétueux ou ivres livrent des courses d'aéroglisseurs. C'est dans cet endroit que Cobra tend un piège aux pirates et les englouti sous un déluge de roches depuis les sommets du canyon.



LA PRISON DE SID TOWN

A l'extérieur de la ville, à environ une heure de route en fourgon à travers les badlands, se trouve la prison de Sid Town dirigée par le gouverneur général Schultz. Le moyen le plus rapide de s'y retrouver est de causer des troubles en plein centre-ville de Sid Town. C'est un édifice fortifié et défendu par d'énormes tourelles laser. Cobra s'est infiltré à l'intérieur pour libérer Catherine Royal.

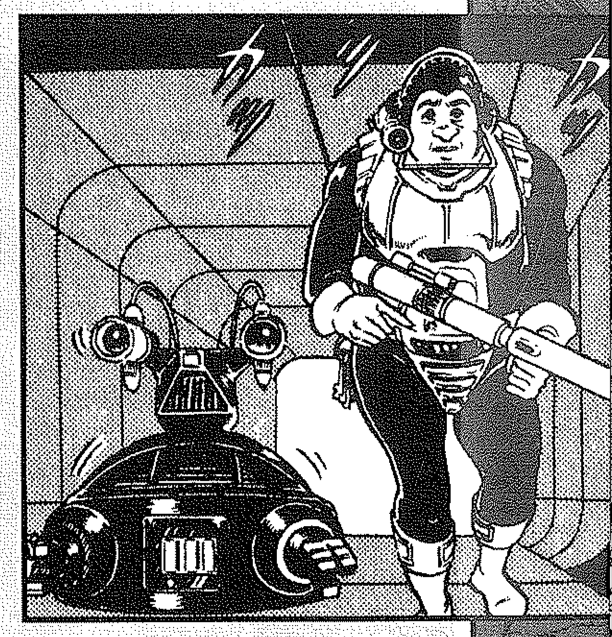
- **Les cellules** sont uniquement équipées d'une caméra, d'une table avec des crayons et d'une feuille de papier pour passer le temps. Leur plafond peut servir de presse hydraulique pour écraser les prisonniers dangereux. Il est possible de court-circuiter le système d'ouverture en le bidouillant avec un rossignol.

***NB :** Cobra fut enfermé dans la cellule 2827.*

- **La salle de contrôle** permet, grâce à une sorte de périscope, de visualiser les plans panoramiques de la prison sur 360 degrés. Un réseau de caméras et de détecteurs à énergie qui signalent tout tir de laser, averti de toute tentative d'évasion ou d'intrusion. Les contrôleurs peuvent donner des indications aux gardes et aux groupes d'intervention du commandant Sargan d'intercepter les prisonniers en cavale.
- **La salle des archives** renferme des ordinateurs qui permettent de se renseigner sur les prisonniers (sexe, race et âge). On peut constater que des prisonnières sont vendues

comme esclaves sur différentes planètes : Isabella Smith, vendue 10 000 dollars sur Vénus, ou Sandra Barkus, vendue 15 000 dollars sur Altaira.

- **L'unité de ventilation** de la prison de Sid Town se situe dans la zone D27 section 3. En plus de renouveler l'air elle permet d'évoluer à l'intérieur de la structure à l'abri des caméras de surveillance. Les conduits sont suffisamment grands pour qu'un homme puisse s'y déplacer debout ; ils convergent sur un puits qui chute de 700 mètres et débouche sur le plafond d'un hall équipé gigantesque réservoir souterrain, comme une piscine olympique. Depuis ce hall, on a accès à d'autres cellules où sont enfermées des familles entières destinées à alimenter le trafic d'esclavagiste de Schultz.
- **Les tours de garde** de la prison sont effectués conjointement par des binômes de gardes humains et de droïdes volants. En cas de besoin, le binôme sonne l'alerte (plusieurs niveaux selon la gravité de l'alerte, le rouge est le maximum) et un groupe d'intervention équipé de propulseurs dorsaux [harnais métallique avec pistolaser, lampes et lance-roquettes (2x2 roquettes) intégrés], dirigé par le commandant Sargan, vient en renfort et sillonne les coursives de la prison à toute vitesse.
- **La salle d'exécution** est une pièce vide uniquement équipée de baies vitrées en hauteur (inaccessible pour un humain de taille normale) et dont il est impossible de s'échapper. C'est ici que sont amenés les prisonniers condamnés à mort pour avoir tenté de s'évader. Ils doivent affronter deux splendides **femmes cyborgs** à la structure renforcée, des acolytes de Schultz, ses bourreaux préférés. Elles sont expertes en combat au corps-à-corps et sont insensibles aux armes blanches. La puissance de leurs coups est capable de tuer un humain sans efforts. La première a une peau d'ébène avec une longue chevelure noire. Elle est détruite par Cobra qui lui projette un câble électrique dénudé lors de la bagarre. La seconde est une blonde sculpturale à la peau blanche. Elle finit mutilée par le terrible impact du poing Psychogun de Cobra. Mais avant de tomber hors-service, elle lui donne le baiser de la mort : une marque produite par ses lèvres qui persiste comme un tatouage et signale sa cible comme étant particulièrement dangereuse et donc à éliminer...



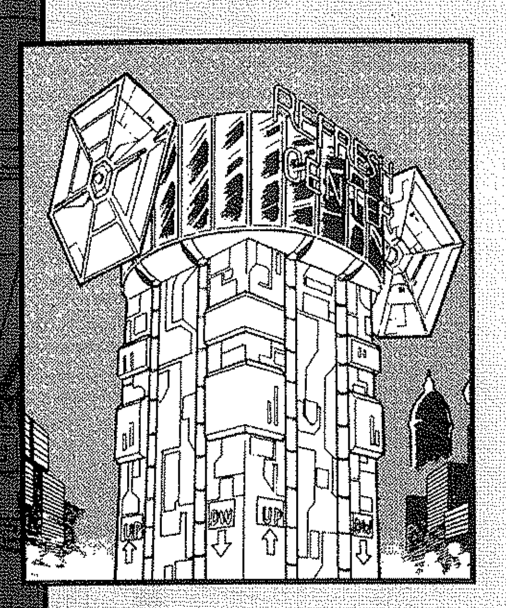
LE CENTRE CLIMATIQUE

C'est un établissement thermal construit tout en hauteur et situé en plein centre-ville. Dans un climat comme celui de Dugsert c'est un luxe que de pouvoir y suivre des cures et se réhydrater dans des bains d'eau ionisée comme l'a fait Tarbeige. Un ascenseur gravitationnel mène aux différents étages où sont prodigués différents soins. C'est dans ce dernier que Cobra a supprimé Tarbeige en scindant son corps en deux d'un tir de Psychogun.

KEEP ON HOP

C'est une colonie minière abandonnée aux alentours de la prison de Sid Town. L'endroit semble avoir subi un intense bombardement : les bâtiments rustiques en pierre sont éventrés, des carcasses de véhicules et de matériel industriel jonchent ce qu'il reste des rues. Seuls quelques pilonnes électriques agonisants se dressent encore et menacent de s'écrouler au moindre choc. C'est ici que Catherine Royal trouve un funeste destin en se faisant tuer par sa sœur, Jane, alors sous l'emprise des graines de Tarbeige.

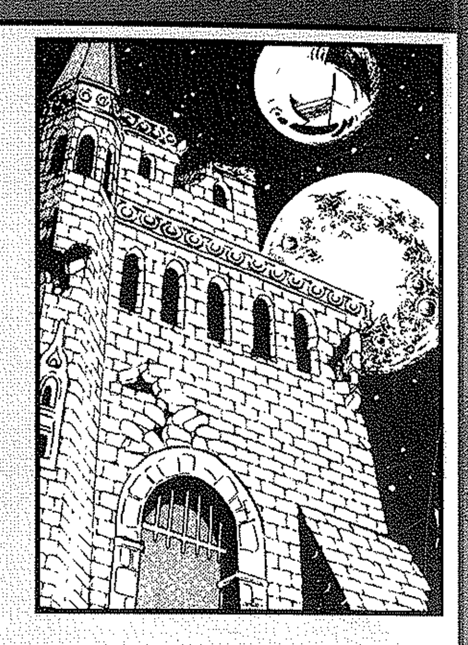
En périphérie de ce centre-ville fantôme se trouvent les entrées d'un réseau de galeries souterraines dont la plupart sont désormais complètement obstruées par les éboulements. Elles étaient dotées de rails pour faciliter le transport de minerai par wagon et de machinerie lourde comme les foreuses thermiques. L'intensité des flammes plasma de ces dernières est telle qu'elle peut faire fondre la roche comme du beurre et même dévier les tirs des plus puissantes armes d'épaule à énergie comme le sniper-désintégrateur de Jane.

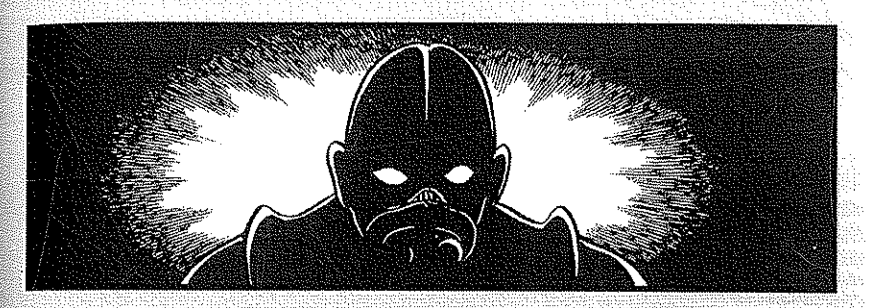




LA VIEILLE ÉGLISE

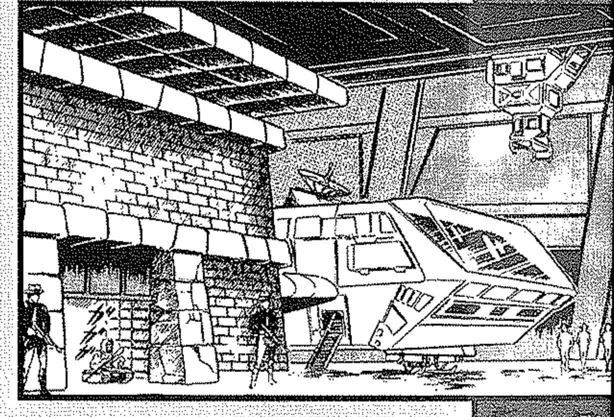
Au nord de Sid Town se trouve une vielle et grande église de pierre abandonnée. Elle a servi de refuge à Cobra et Lady pour échapper aux pirates et de clinique de campagne pour maintenir Jane en vie alors que les racines des graines de Tarbelge envahissaient sont organisme. Il n'y a rien de spécial à noter si ce n'est qu'un vaisseau spatial de taille moyenne peut stationner sur son toit, quelle dispose de cellules/chambres avec l'électricité et que depuis sa plus haute tour l'on peut surveiller les alentours sur une bonne distance. Son entrée peut être bloquée grâce à une herse mais les murs extérieurs sont troués, la sécurité est donc toute relative en cas d'assaut.





LE SPATIOPORT

C'est dans le hangar n°1 du spatioport que les pirates ont établi leur QG et dirigent leurs opérations aussi discrètement que possible afin d'éviter d'attirer l'attention de la Police Galactique. Crystal Boy et Schultz ont pris position ici après que Cobra se soit échappé de la prison de Sid Town. La zone de lancement de ce hangar, abritant jusqu'à une soixantaine d'aéroglisseurs de la Guilde, a été le théâtre du premier affrontement mythique entre les deux ennemis jurés.

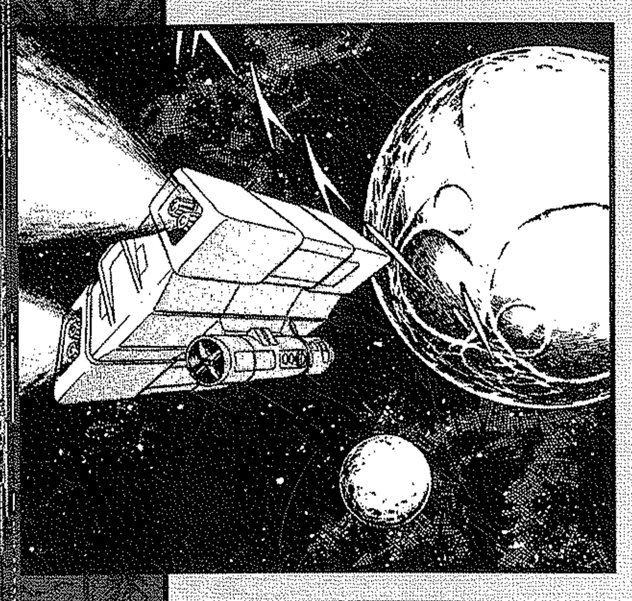


DUST

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Respirable sans équipement.
Satellites : 2 lunes.
Avancement technologique : Far-west.
Climat : Aride.
Faune : Occasionnel (5)
- Bufflaroues
- Loups-Garoues.

Flore : Rare (3), à part quelques variétés de cactus.
Magie : Occasionnelle (5), rituels de tribus indiennes.
Marché noir : Abondant (9), outre les pillages effectués par quelques tribus indiennes, de nombreux criminels viennent faire leurs trafics sur cette planète, loin du fort de la Cavalerie de l'Armée Galactique.
Vestiges des Anciens : Occasionnels (5).
Visitée par : Cobra, Schmitt, Doldo.



DESCRIPTION

Dust est une planète rocailleuse et si aride dans certaines zones que les rayons du soleil a littéralement cuit le sol, le transformant en une couche d'asphalte brûlante et craquelée. Le relief est parcouru de quelques rocheuses et de rivières de mercure dont le niveau varie largement en fonction des variations de température entre le jour et la nuit.

LIEUX NOTABLES

ASPHALT HILL

Le territoire des indiens biomécaniques où se trouve le village de la tribu Zu. C'est un lieu réputé dangereux à cause des embuscades qui y sont perpétrées ainsi que pour les meutes de Loups-Garoues qui fondent sur leurs proies avec une rapidité et une férocité légendaires.

LE FORT CONDOR

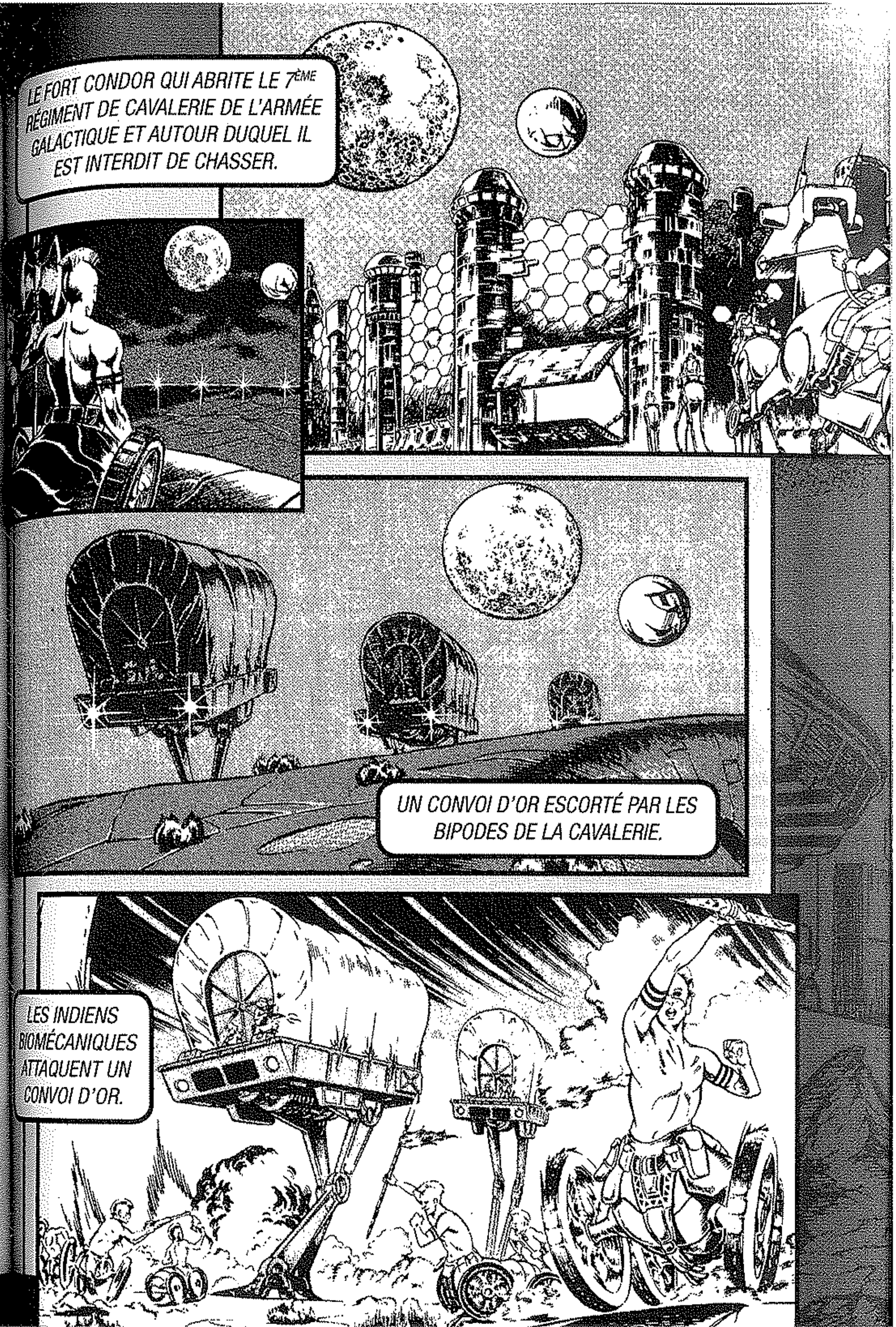
Cette place forte abrite le 7ème régiment de la Cavalerie de l'Armée Galactique.

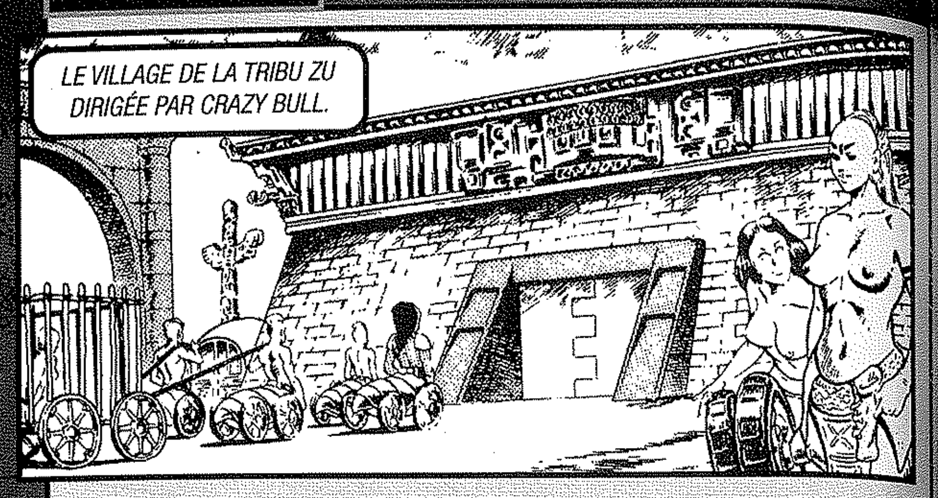
LE NORTHLAND

C'est une région légèrement plus tempérée et peuplée au nord d'Asphalt Hill dont on ne sait pas grand-chose.

BURDEN CITY

C'est une ville importante à 800 km du fort Condor. Elle dispose d'une agence de la banque de l'Union Galactique qui a pour principale fonction d'échanger les récoltes d'or (préalablement transformé en lingots) et de diamants bruts contre des crédits galactiques, monnaie officielle de ce secteur spatial.


LE FORT CONDOR QUI ABRITE LE 7ÈME RÉGIMENT DE CAVALERIE DE L'ARMÉE GALACTIQUE ET AUTOUR DUQUEL IL EST INTERDIT DE CHASSER.
UN CONVOI D'OR ESCORTÉ PAR LES BIPODES DE LA CAVALERIE.
LES INDIENS BIOMÉCANIQUES ATTAQUENT UN CONVOI D'OR.



LE VILLAGE DE LA TRIBU ZU

Ce refuge, bâti autour de vestiges similaires à ceux des aztèques sur Terre, abrite Crazy Bull et ses indiens biomécaniques. Le commandant Doldo du fort Condor infiltre cette communauté indigène ense faisant passer pour le grand prêtre Shisit, un chaman qui prétend parler aux dieu Yazup en personne. En réalité, il souhaite uniquement mettre la main sur l'or du convoi escorté par son propre régiment et les stocks emmagasinés dans une salle bien protégée. Il dupe Crazy Bull durant un temps mais ses plans seront déjoués par Cobra et Mario.

LA TRIBU DE CRAZY BULL

Ces indiens sont issus d'une espèce humanoïde mutante : ils ne sont humains que jusqu'au bassin, les jambes étant remplacées par un châssis biomécanique à quatre roues pneumatiques. Ils sont armés de lances, haches, d'arbalètes et flèches explosives. Ils attaquent et pillent les convois qui passent sur leur territoire.

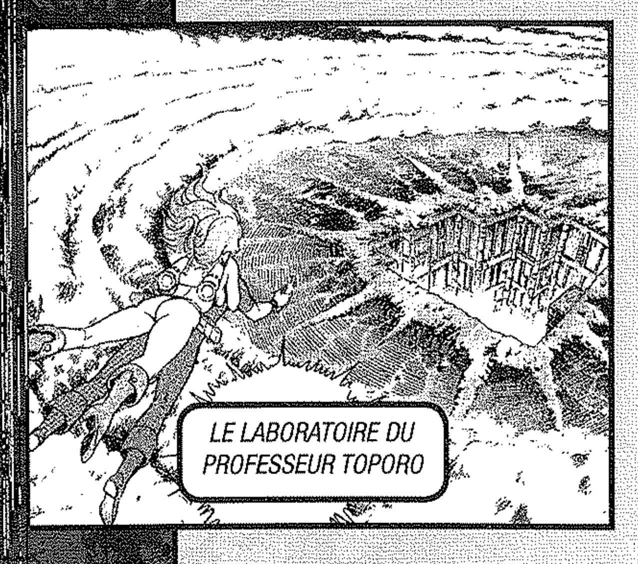



LE LIEUTENANT SCHMITT SUR SON CHEVALÉCHASSE INTERPELLE COBRA POUR AVOIR CHASSÉ LE BUFFLAROUE DANS LE PÉRIMÈTRE DU FORT CONDOR SUR LEQUEL LE BRACONNAGE EST INTERDIT.
LES LOUPS-GAROUES, REDOUTABLES PRÉDATEURS DE DUST

GARON

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Artificielle, respirable sans équipement.
Satellites : Aucun mais Garon gravite habituellement autour de plusieurs autres planètes.
Avancement technologique : Futuriste.
Climat : Artificiel (pas de perturbations).
Faune : Aucune répertoriée à part des rats mutants.
Flore : Aucune répertoriée à part des lichens sur certaines ruines à la surface.
Magie : Aucune.
Marché noir : Abondant (9) dans les sous-sols.
Vestiges des Anciens : Rares (3), dissimulés dans les ruines des installation de l'ancienne race.
Visitée par : Cobra, Bonnie.

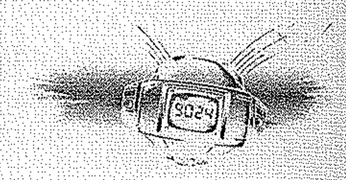


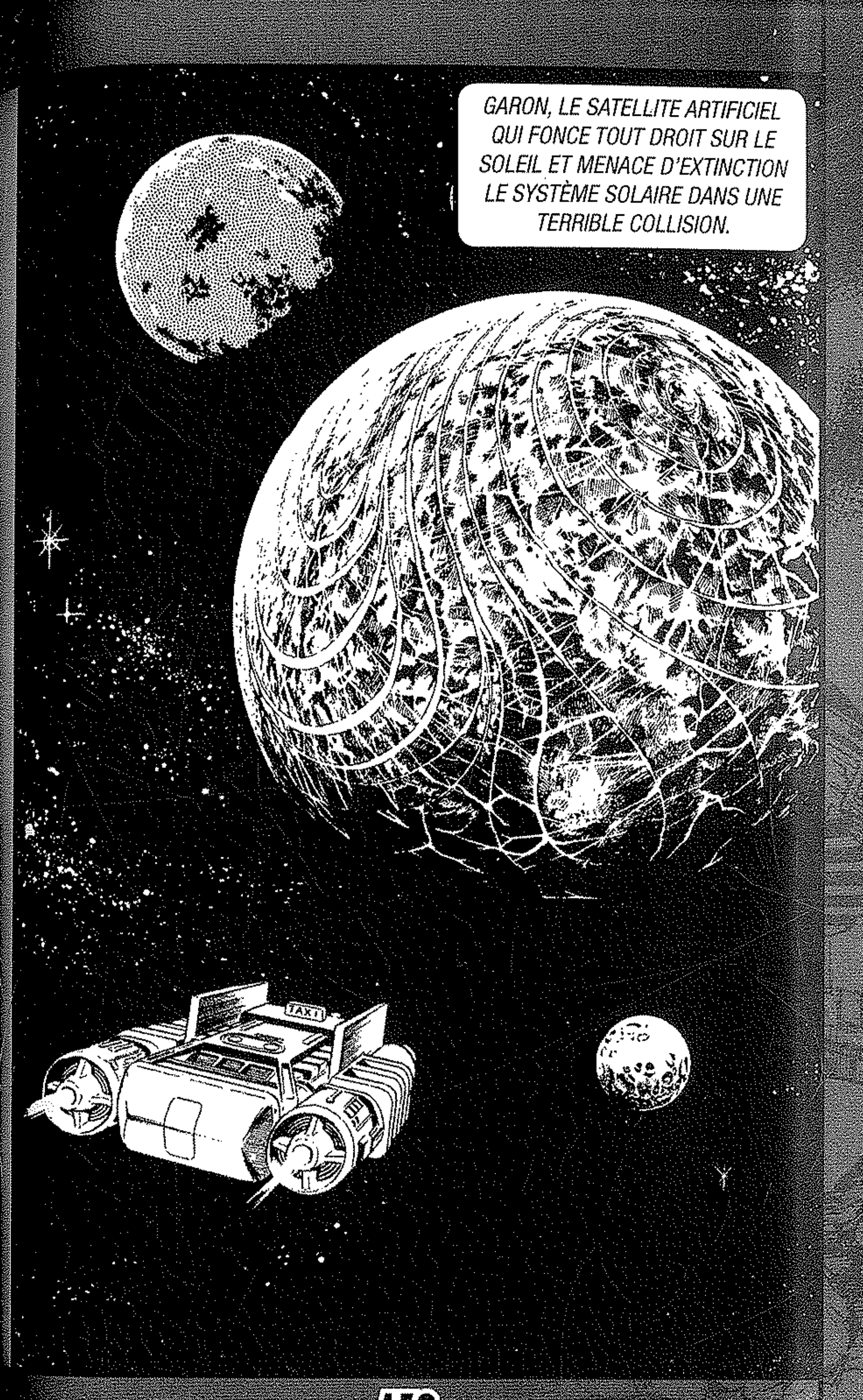
LE LABORATOIRE DU PROFESSEUR TOPORO

DESCRIPTION

C'est une gigantesque planète artificielle, d'environ 60 fois la taille de la Terre, qui se trouve en périphérie du système solaire.

Le professeur Toporo s'était installé sur Garon, depuis longtemps désertée par ses habitants, afin d'y étudier les écrits des anciennes civilisations dont la plus vieille aurait dit-on créé la planète. L'astre artificiel est doté d'un incroyable système de propulsion afin de se mouvoir dans l'espace. Les grimoires antiques mentionnent que seule la déesse Shiva s'incarnant dans une reine humaine pourrait passer la porte dorée et diriger la course de la planète. Les peuples de Garon ayant tous été subitement décimés par une épidémie, la planète a dérivé à travers l'espace jusqu'à se mettre en orbite autour du Soleil. Dans l'aventure « La porte dorée » Garon est accidentellement déviée de son orbite suite au suicide de la prêtresse Midora qui s'est précipité dans le puits du générateur de l'astre et s'est empalé la tête dans une des antennes. Son esprit a alors fusionné avec l'électromagnétisme de l'installation et a pris le contrôle de Garon, ne faisant plus qu'un avec l'astre. Poursuivant ses intentions de suicide, elle se dirige tout droit vers le Soleil pour s'auto-détruire dans une formidable collision. Cobra stoppera sa course folle *In extremis*.




GARON, LE SATELLITE ARTIFICIEL QUI FONCE TOUT DROIT SUR LE SOLEIL ET MENACE D'EXTINCTION LE SYSTÈME SOLAIRE DANS UNE TERRIBLE COLLISION.
TAXI

LIEUX NOTABLES

LE CENTRE DE RECHERCHES DE TOPORO

Il se situe dans l'ancien palais de la déesse Shiva. C'est là qu'il y menait ses recherches archéologiques et anthropologiques avant de se faire tuer par Black Bone alors en quête de la Clé de Shiva.

LA PORTE DORÉE

C'est une grande porte d'or massif dont le centre est taillé très précisément aux formes parfaites de Shiva, comme un moule. Derrière, un tunnel dimensionnel permet d'accéder au cœur de Garon où se trouve le panneau de contrôle de l'astre. Seule Secret, qui est l'incarnation de Shiva, peut imbriquer ses formes dans le moule et ouvrir la porte.



COBRA TRAVERSE LE CHEMIN DIMENSIONNEL DERRIÈRE LA PORTE DORÉE ET SE DIRIGE VERS LE COEUR DE GARON, LE CENTRE DE CONTRÔLE DU GIGANTESQUE SATELLITE.

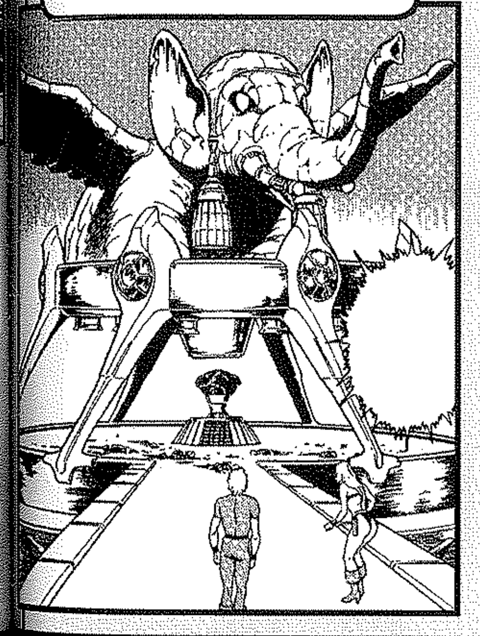


SECRET EST LA CLÉ QUI OUVRE LA PORTE DORÉE DONT LE MOULE CORRESPOND À SES FORMES PARFAITES. ELLE SERAIT L'INCARNATION DE LA DÉESSE SHIVA.

LE CŒUR DE GARON

C'est là que se trouve le système de propulsion de la planète, une incroyable centrale électrique qui alimente toute la planète artificielle. Le panneau contrôle lui-même se trouve sous un grand autel en forme de statue d'éléphant ailé. Lorsque que quelqu'un tente de passer en dessous pour actionner les commandes, un système de gravité l'écrase au sol comme s'il se faisait piétiné par un éléphant. La cible reste clouée au sol jusqu'à ce que mort s'en suive. Cobra parvient à s'approcher d'une grille sur le plancher qui cède sous la pression et le plonge dans une ville à l'intérieur des sous-sols de Garon.

LE CENTRE DE CONTRÔLE DE GARON, PROTÉGÉ PAR UN CHAMPS MAGNÉTIQUE D'UN INCROYABLE AMPLITUDE CAPABLE D'ÉCRASER AU SOL N'IMPORTE QUEL HUMANOÏDE ORGANIQUE.



LES SOUS-SOLS DE GARON

C'est une ville souterraine de plastacier, de niveau technologique moderne, où Cobra (qui, amnésique depuis sa chute, se fait appeler Joe) rencontre Bonnie alors aux prises avec un gang de motards adolescents. Celle-ci doit de l'argent à Bogart, un caïd local qui organise des combats de boxe. Parmi ses poulains on compte Connors, qui verse plutôt dans les arts martiaux, Mohamed, une grosse brute à la peau d'ébène, et son champion ultime, Garcia. Ce dernier est un homme-démon à la peau écorchée et aux phalanges d'acier qui entre en scène en sortant d'un cercueil. Il porte un tatouage en forme de cobra sur l'avant-bras. Selon la légende, les habitants de la ville sous-sol seraient les survivants du peuple Garon qui se seraient réfugiés au centre de la planète il y a 3000 ans, verrouillant tous les accès vers la surface.



BONNIE RAMÈNE COBRA VERS LA SURFACE DE GARON AFIN QU'IL METTE FIN À LA COURSE FOLLE DE L'ASTRE.

PERSONNAGES-CLÉS :

LE PROFESSEUR TOPORO

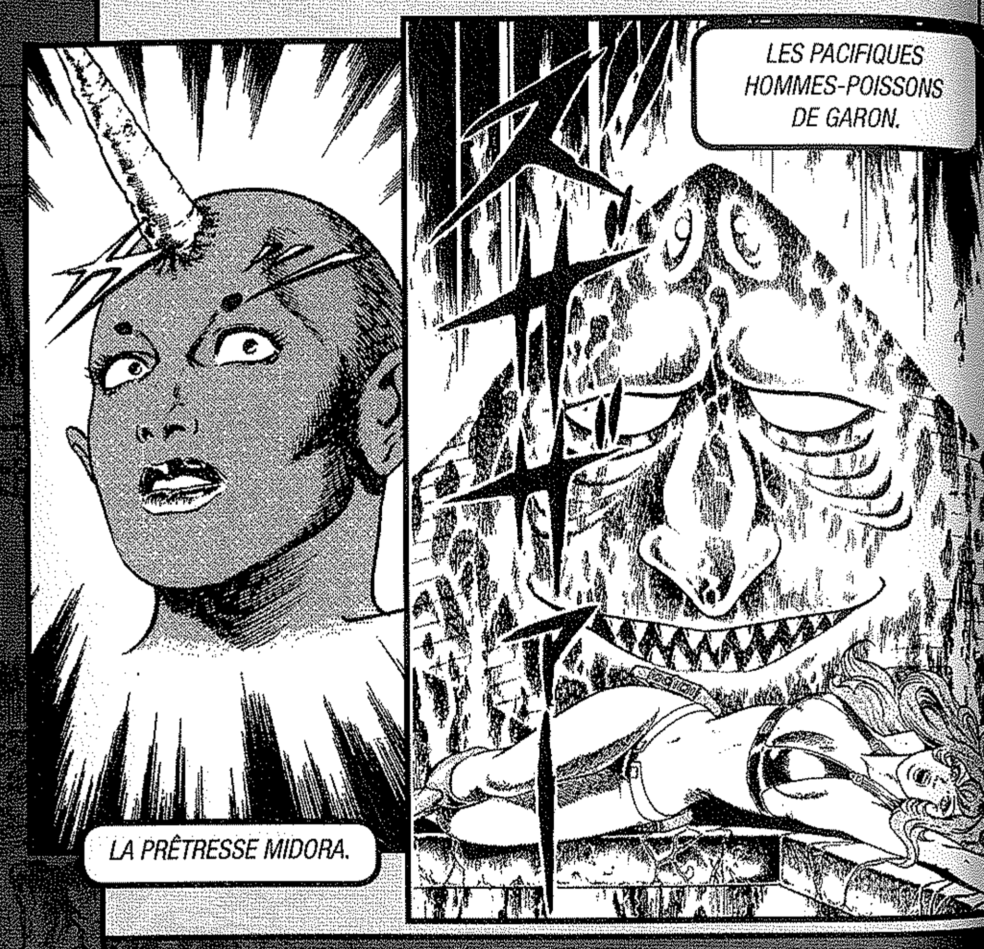
Un éminent scientifique, il a été assassiné par Black Bone, une tueuse de la Guilde, pour piéger Cobra et Secret qui venaient à sa rencontre afin de leur reprendre la Clé de Shiva, alors connue pour être artefact en forme de clé.

SECRET

Sans le savoir, elle est la véritable Clé de Shiva. Elle est la réincarnation de la déesse et à ce titre en possède les mensurations parfaites. Elle seule peut s'imbriquer dans le moule de la porte dorée et l'ouvrir.

LES HOMMES-POISSONS DE GARON

Peuple millénaire et pacifique à la morphologie improbable de raie à visage humain. Évoluant dans les bassins et le réseau d'écoulement des eaux de Garon, ils étaient les amis de Toporo et souhaitaient l'aider à éviter que Garon ne rentre en collision avec le soleil, avant qu'il ne soit assassiné par les sbires de la Guilde.



LA PRÊTRESSE MIDORA.

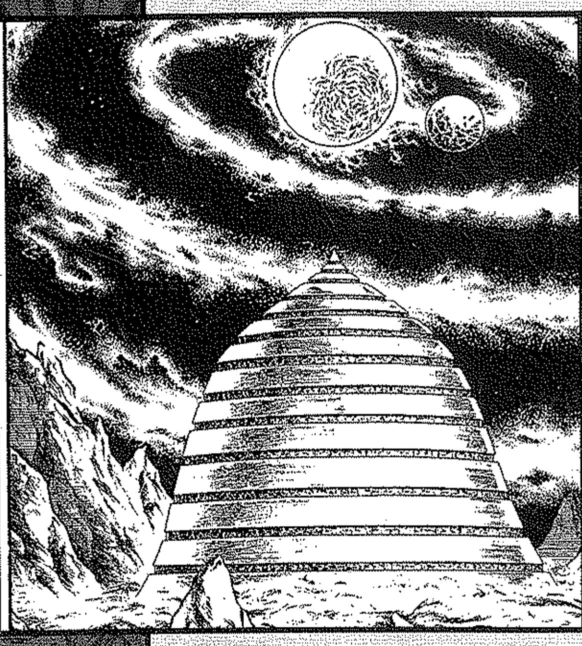
LES PACIFIQUES HOMMES-POISSONS DE GARON.



JIRK 9

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Surnom : l'Étoile de la Mort.
Atmosphère : Hautement empoisonnée à l'extérieur, elle est filtrée et assainie à l'intérieur du pénitencier.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Futuriste.
Climat : Aride.
Faune : Aucune.
Flore : Rare (3).
Quelques plantes mutantes vénéneuses.
Magie : Aucune.
Marché noir : Aucun.
Vestiges des Anciens : Rares (3).
Le doute subsiste car aucune fouille n'a été pratiquée sur le sol de ce planétoïde infernal.
Visité par : Cobra, Pumpkin, Dog Savalas.



DESCRIPTION

Le pénitencier de Dib est une forteresse prison de la Police Galactique, sur Jirk 9, surnommée « l'Étoile de la Mort ». Elle existe depuis 150 ans et baigne en permanence dans un nuage de gaz létal. Tous les prisonniers incarcérés sont condamnés à perpétuité ou attendent leur exécution dans le couloir de la mort. Elle est défendue par un champ de force, de gigantesques murailles blindées et de redoutables tourelles laser. L'intérieur ressemble à une grande cathédrale comme pour inciter les prisonniers à se repentir. Certaines zones disposent d'une appellation plutôt sinistre : le bâtiment des hommes morts (monument funéraire ?) ou la porte des enfers.

La sécurité est assurée par des droïds de combat et l'établissement est entièrement géré par Gailer, le super ordinateur de la Police Galactique. On note deux zones, X7 et X8, qui sont réservées aux condamnés à mort (pour des exécutions différentes ?) ainsi que des sous-sols (accessibles via un escalier escamotable) qui sont eux réservés aux condamnés à perpétuité. Personne n'a jamais réussi à s'échapper du pénitencier, car même si l'on parvient à s'évader de l'enceinte, les gaz mortels à l'extérieur tuent toute vie organique en moins d'une minute. Tout acte de désobéissance ou de violence est puni par un isolement à vie dans une capsule d'isolement placée en orbite basse autour de l'Étoile de la Mort ; cela signifie qu'elle baigne aussi dans le nuage de gaz mortels...

Des robots et des caméras surveillent le moindre recoin des coursives de la prison, difficile de passer inaperçu sans autorisation adéquat. Pourtant, la Guilde a

infiltré le personnel du pénitencier, aussi bien chez les gardes que les prisonniers.

LIEUX NOTABLES

LES CAGES DE PUNITION

Ces geôles étroites sont le premier et dernier avertissement avant la capsule d'isolement orbitale. Elles sont constituées de barreaux de métal épais et suffisamment larges pour laisser circuler des sphères de tortures (voir plus loin).

LES SOUS-SOLS

C'est un véritable village où sont entassés les prisonniers condamnés à perpétuité au coeur de cavernes gigantesques. Ce réseau est parcouru de ptérodactyles et de globes lumineux flottants. On y accède par un escalier automatique escamotable depuis une salle de la prison. Les détenus y sont jetés manu militari, et pour survivre dans ce milieu inhospitalier il se rassemblent en petits groupes pour chasser, stocker leur propre nourriture rudimentaire et se défendre. Pourtant, ses criminels endurcis ne parlent pas et sont étrangement craintifs, comme si une sombre menace pesait sur leurs épaules. Une toile d'araignée géante et gluante tapisse le fond d'un grand fossé, repère d'une femme-araignée aux crocs empoisonnés. C'est une tueuse à la solde de Salamandar qui se fera trucidé par Pumpkin.

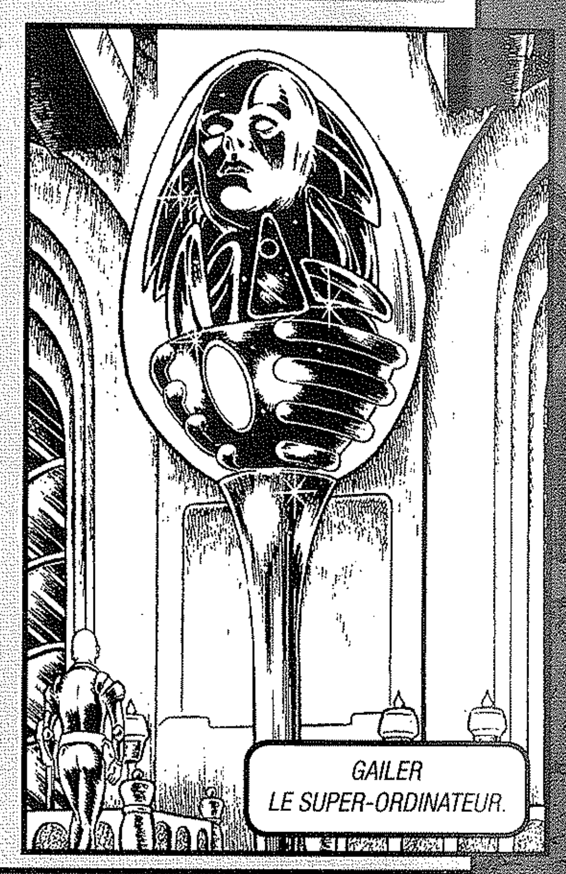
LE DOCTEUR DU CENTRE MÉDICAL

Membre de la Guilde infiltré, il tente de convaincre Dog Savalas de rejoindre les rangs de Salamandar et d'injecter le bacille de la peste rouge à Cobra et Pumpkin pour dissimuler leur assassinat en maladie.

GAILER

C'est le super-ordinateur central du pénitencier de Dib. Il gère l'accueille des nouveaux détenus et toute l'intendance du pénitencier. C'est le centre névralgique de la prison et si quelqu'un venait à le mettre HS, le chaos le plus total régnerait. En cas de problème ou de doute sur l'identité d'un prisonnier, il doit contacter le QG de la Police Galactique pour confirmation, ce qui peut laisser un temps d'action aux PJ.

NB : *il lui faudra quand même 3 jours pour réaliser que le prisonnier n°33 (couverture de Cobra) n'existe pas...*



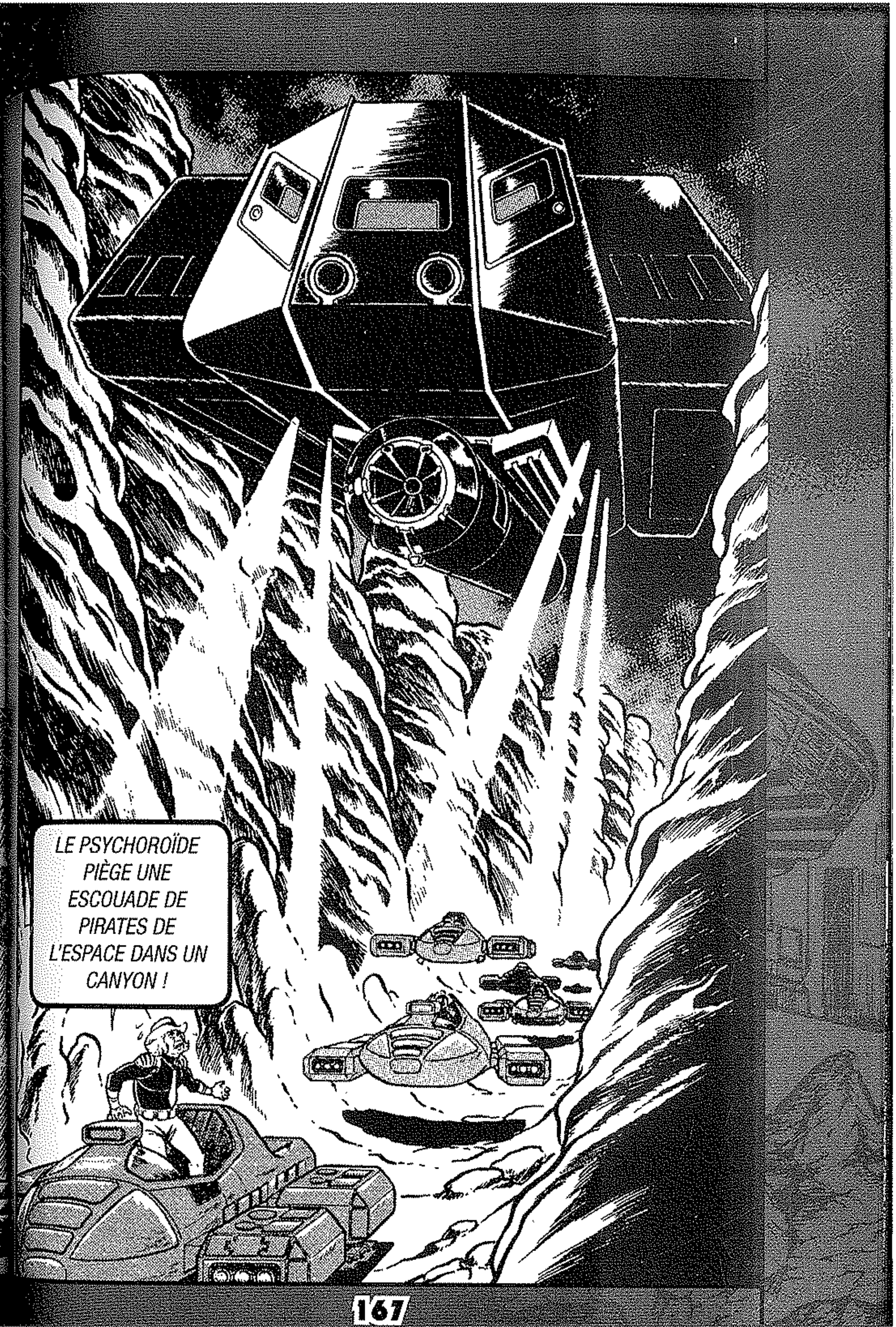
GAILER
LE SUPER-ORDINATEUR.

LES SPHÈRES DE TORTURE

Cet équipement fait la taille d'une pomme et est bardé de pointes acérées. Il lévite à l'intérieur de la cage pour suriner le prisonnier (nu) au moindre geste jugé un peu trop rapide, ou juste pour le plaisir du garde qui les contrôle.

Cobra et Dog Savalas s'infiltrent dans le pénitencier pour libérer Pumpkin. Ce dernier s'avérera être un allié précieux dans l'exécution de leur plan visant à éliminer Salamandar et venger l'assassinat de Dominique.

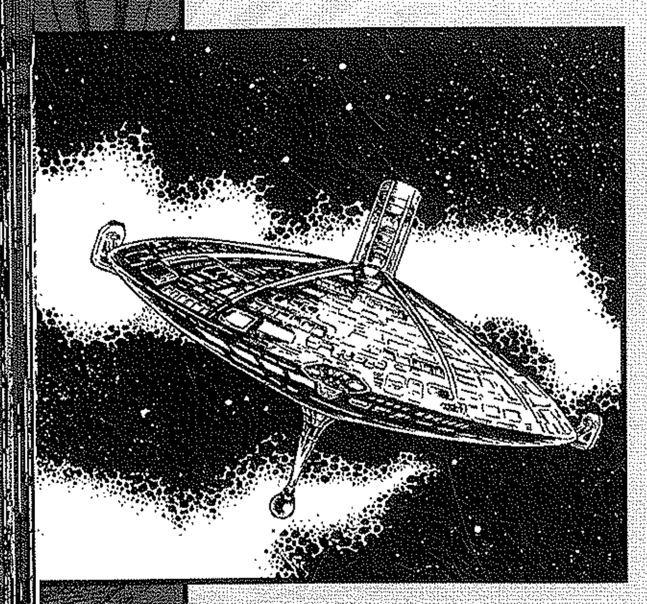
UNE PRISON SOUS HAUTE SÉCURITÉ MAIS POURTANT INFILTRÉE PAR LA GUILDE !


LE PSYCHOROÏDE PIÈGE UNE ESCOUADE DE PIRATES DE L'ESPACE DANS UN CANYON !

LAS VEGAS

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Artificielle, respirable sans équipement.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Futuriste.
Climat : Chauffé et climatisé.
Faune : Aucune.
Flore : Aucune.
Magie : Aucune.
Marché noir : Régulier (5).
De nombreuses transaction illégales sont conclues dans les salons privés du casino.
Vestiges des Anciens : Aucun.
Visité par : Cobra, Lady, Lucie Lodock, Joe Hammerbolt.



DESCRIPTION

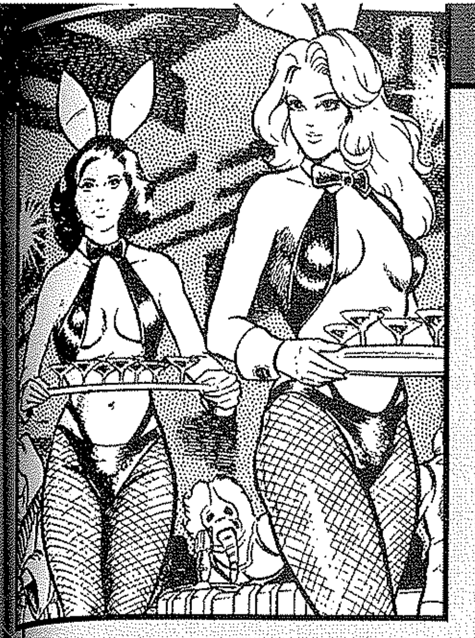
Las Vegas est une station spatiale de la taille d'une ville qui gravite en orbite autour de la planète Vénus. C'est un gigantesque casino de luxe géré par Joe Hammerbolt, un membre de la Guilde.

L'établissement se veut être un véritable temple dédié au jeu, au luxe et à la corruption. Des serveuses sexy et avenantes costumées en bunny sont aux petits soins des clients. Elles cheminent entre les tables et les rangées de bandits-manchos avec des plateaux remplis de cocktails (Martini) et d'amuse-gueule. Des petits droïds flottent au plafond, diffusant une musique sirupeuse et des jeux de lumière acidulés ou feutrés selon l'ambiance d'une salle.
La clientèle, très hétéroclite, provient des quatre coins de la galaxie. Elle est essentiellement constituée de riches négociants ou de puissants industriels, d'éminents politiciens ou d'illustres chefs de guerre. Le casino ne semble pas faire de distinction tant que l'on présente une carte de crédit bien garnie.

Au moment où Cobra se présente au casino en quête d'informations sur la disparition d'un vaisseau chargé d'or, Lucie Lodock, un agent de la Police Galactique, est en mission d'infiltration (c'est l'une des serveuses). Elle rentre en contact avec Cobra lorsqu'un voyou borgne et corpulent l'importune. Gentleman, Cobra vient à son aide et corrige le malappris.

LA SCÈNE

Constituée de plateaux circulaires à plusieurs niveaux, elle accueille un groupe de danseuses et musiciennes topless.

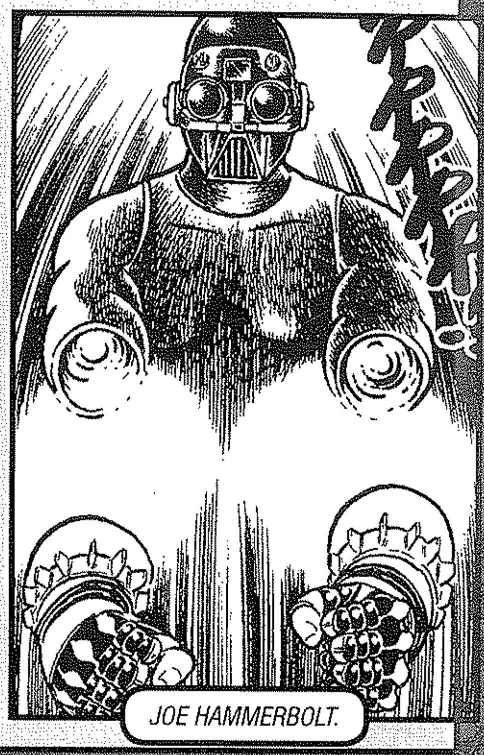


L'une d'elles, la meneuse, est dotée de quatre bras qui brandissent chacun un sabre affûté. Ce sont des androïdes de sécurité contrôlés par Hammerbolt prêts à intervenir à la moindre incartade publique. Le Jumbey au centre de la scène camoufle un blaster lourd à répétition.

LE BUREAU DE HAMMERBOLT

Il comprend une salle équipée d'**une roulette géante**, de la taille d'un plateau de télévision, surplombée d'une mezzanine (accessible après un joli bond) protégée par des vitres blindées (celles-ci sont si blindées qu'elles supportent les tirs de laser et les balles de magnum à bout portant. Mais le Psycho-poing de Cobra fini par en avoir raison). Au centre de la roulette, dépasse un tube, prolongement de l'axe autour duquel pivote la roulette à grande vitesse. Ce dernier est surmonté d'un canon laser de forme sphérique qui peut faire feu simultanément sur toute la surface du plateau de jeu selon un angle de 360°. Son système d'acquisition perfectionné lui permet d'atteindre plusieurs cibles en même temps. Quand Hammerbolt lâche un prisonnier dans la roulette folle, il prend un malin plaisir à lancer des paris pour savoir sur quelle case va finir le cadavre de sa proie.

- **Un ascenseur gravitationnel** permet de s'échapper rapidement du bureau pour débouler au milieu d'une gigantesque salle au trésor. Elle est coiffée d'un dôme vitré donnant directement sur le vide spatial et est remplie de tonnes de lingots d'or. C'est le niveau le plus bas de la station. Une console de commande permet d'annuler la gravitation artificielle. Le système de sécurité permet d'abaisser des panneaux métalliques si l'une des baies vitrées est brisée.

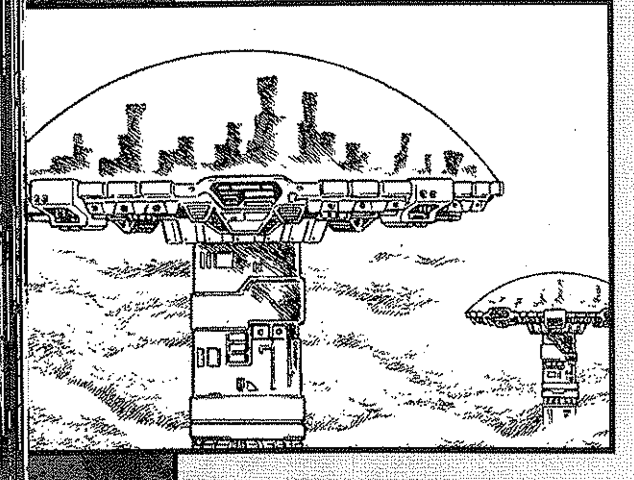


JOE HAMMERBOLT.

MILO

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Moderne.
Climat : Ballotté en permanence par des orages d'une extrême violence.
Faune : Rare (3).
Quelques créatures exotiques récupérées comme trophées sur des mondes perdus.
Flore : Rare (3).
Quelques plantes exotiques et fragiles en voie d'extinction.
Magie : Rare (3).
Aucun culte officiel répertorié.
Marché noir : Abondant (7), essentiellement du trafic d'objets rares qui n'ont pas eu leur place dans les salles du musée de Rune.
Vestiges des Anciens : Rares (3).
Visitée par : Cobra, Véga et Ange.



DESCRIPTION

C'est une planète au climat particulièrement désagréable car continuellement balayée par des pluies torrentielles et baignant dans une purée de poids provoquée par un brouillard persistant et des nuages très bas. Régulièrement, des orages cataclysmiques éclatent, libérant des éclairs si puissants que toute navigation aérienne est interdite. D'ailleurs, les plus hautes tours - bâties en forme de champignon escamotables pour que les habitants puissent apprécier les quelques rares éclaircies au-dessus de la nappe brumeuse - s'enfoncent littéralement dans le sol pour se mettre à l'abri. Seul le gratte-ciel du musée de Rune se dresse comme un paratonnerre démesuré et effronté.
Dans la ville qui s'étend autour du musée, la circulation est interdite de nuit.

LE MUSÉE DE RUNE

Ce monument de conception hypertechnologique renferme la Perle du Dragon, une fabuleuse pierre précieuse dont la valeur est inestimable et dont l'origine remonte à la nuit des temps. Elle est exposée dans une salle sous très haute sécurité au dernier étage. Par ailleurs, une sélection des plus beaux trésors de la galaxie, 4000 pièces d'après la conservatrice, sont exposés. Toutes les sculptures sont protégées par des caissons spéciaux afin d'éviter la moindre altération.
Des batteries de canons laser, contrôlées par des radars de dernière génération, défendent l'espace aérien tout autour. Mais ces derniers sont inopérants quand les orages se déchaînent la nuit, à cause des perturbations électromagnétiques qu'ils provoquent.

Les hôtesses et les guides sont polyvalents et font aussi office d'agents de sécurité.
La nuit venue, il est impossible d'entrer ou même de s'approcher du musée sous peine de se faire cuire sur place par le courant électrique incroyablement élevé qui frappe et parcoure sa façade. Quand le personnel quitte le musée, il libère des « chiens de garde » pour assurer une surveillance supplémentaire de l'intérieur : des robots dinosaures.

LES ROBOTS DINOSAURES

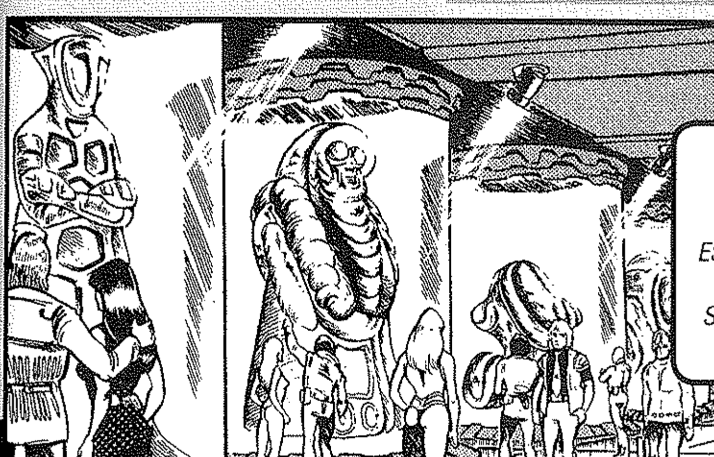
Au nombre de huit et de plusieurs espèces allant du tyrannosaure au ptérodactyle, ils sont équipés d'un détecteur infrarouge et d'un sonar (placé sur le coté du crâne, là où est censée se trouver l'oreille). Leurs yeux sont des projecteurs directement reliés à l'ordinateur de la salle de garde. En veille, ils exécutent des rondes aléatoires en traversant chaque salle du musée dès qu'un élément les met en alerte. Si un des équipements d'un dinosaure robot est mis hors service, l'information est relayée automatiquement aux ordinateurs de la salle de garde qui alertent la conservatrice immédiatement pour qu'un contrôle humain soit effectué.

Le 8ème gardien dinosaure est un ptérodactyle qui survol les hautes salles du musée pour établir un rapport de sécurité. Les gardes peuvent ordonner au ptérodactyle d'attaquer un intrus localisé. Son bec est doté d'un blaster lourd à trois canons. Si l'alerte passe au niveau rouge, toutes les issues sont verrouillées et une véritable armée de gardiennes humaines investit le musée en quelques minutes.

NB : *Pour s'enfuir du musée, de nuit en cas d'alerte rouge, Cobra se libère de tout objet métallique, perce une vitre blindée avec son Psychogun (qu'il isole ensuite du courant grâce à un vêtement) et se jette à l'extérieur. Il sera récupéré en pleine chute par son ami Véga qui s'est transformé en être ailé. S'il était encore équipé du moindre objet métallique (non isolé), la foudre l'aurait alors carbonisé.*

NB : La MIZARA d'ANTONIUS

C'est un chef d'œuvre réputé de la sculpture. D'après la conservatrice, Ange, le buste a été façonné en 2043 de l'ère Z ; mais en vérité, il date de 2040 et la partie située entre le cou et les reins a été réalisée par Iza, l'élève d'Antonius.



LE MUSÉE DE RUNE RENFERME DE NOMBREUSES ESPÈCES DISPARUES DEPUIS DES SIÈCLES, VOIRE DES MILLÉNAIRES.

NEPTULA

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Moderne.
Climat : Polaire/tropical.
Faune : Abondante (7).
Des baleines des glaces et d'autres mammifères qui contribuent à la survie des quelques communautés humaines.
Flore : Rare (3).
Magie : Rare (3).
Marché noir : Rare (3).
Quelques trafiquants pourraient profiter de l'isolement de ce monde pour effectuer leurs petites affaires à l'abri des regards indiscrets.
Vestiges des Anciens : Occasionnels (5).
Quelques formes et structures étranges aux origines inconnues furent détectées piégées sous la glace, mais les travaux d'extraction semblent irréalisables à cause des conditions climatiques...
Visitée par : Cobra, Dog Savalas et Bud.



DESCRIPTION

Cette planète perdue à la frontière de la galaxie est composée en partie d'un désert polaire extrême balayé en permanence par des vents glacés et des tempêtes de neige, et de l'autre d'un continent qui, grâce à une dépression atmosphérique stable, baigne dans un climat tropical.

LA RÉGION POLAIRE

C'est dans cette zone que Cobra vient rechercher son vieil ami Bud. Ce dernier est venu s'isoler dans un laboratoire de recherches (qui pourrait être très utile à des PJ une fois les panneaux solaires réactivés pour rétablir le courant et rendre le centre de nouveau opérationnel) à l'abri du tumulte de feu et de sang qu'il a vécu aux cotés de Cobra lors de leur lutte contre la Guilde. Le relief alterne entre banquises sans fin et pics montagneux abruptes. La température stagne de plusieurs degrés en dessous de zéro ce qui n'encourage pas la prolifération de la faune ou de la flore.
La seule communauté connue est celle des baleiniers. Ceux-ci arpentent le secteur à bord de galions montés sur skis et chassent les baleines des neiges, le mammifère le plus répandu dans cette région.
Lorsque Cobra retrouve Bud, ils font face à une garnison de la Guilde venue en repérage en vue de la construction d'un avant-poste.

LE CONTINENT DE BAISYA

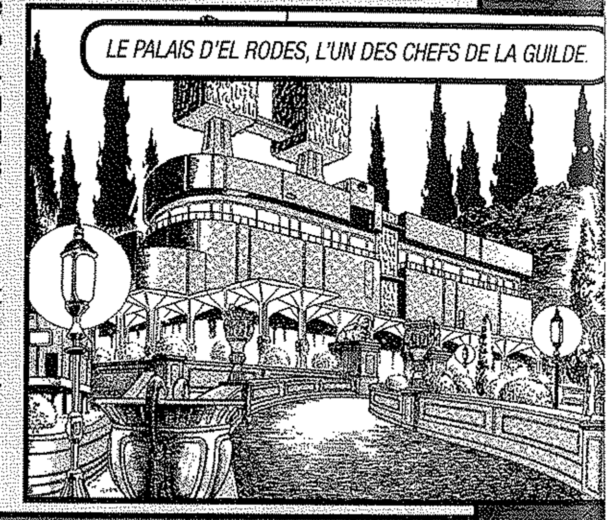
Situé sur le pôle opposé de la région polaire, à quatre heures de vol supersonique, ce continent bénéficie d'un climat tropical. Mirano est la ville la

UN BALEINIER PARCOURE LES ÉTENDUES GLACIALES DE NEPTULA.

plus connue. Elle accueille le palais d'El Rodes, un riche industriel corrompu devenu l'un des hiérarques de la Guilde et qui a ses entrées vip au casino de l'organisation criminelle. Son hacienda est protégée par des gardes sur-armés et des molosses bardés d'implants cybernétiques. El Rodes retient un groupe de pauvres filles qu'il drogue avec du Rodo pour satisfaire ses plaisirs malsains. C'est d'ailleurs grâce à l'exploitation du célèbre narcotique qu'il est devenu l'un des plus puissants marchands d'armes de la galaxie, au même titre que Papillon.

ET SI ?

Le laboratoire d'El Rodes pourrait contenir des fioles d'hyper-énergisant, un condensé chimique à base de molécule de Rodo capable de transformer un simple comptable en machine de guerre qui ne ressent plus la douleur ou la Fatigue [une dose supprime tous les effets infligés à la Santé et à la Fatigue. Il faut faire un test par défaut de Punch pour supporter les effets secondaires qui provoquent la perte d'1 point d'Intellect pendant 1d6 jours, ou de façon définitive en cas de Complication(s)].



PALAIS DE GARTAN

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Artificielle (grâce à la magie), respirable sans équipement.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Médiéval.
Climat : Tempéré.
Faune : Rare (3).
À part quelques créatures exotiques récupérées comme trophées sur des mondes pillés.
Flore : Rare (3).
Magie : Abondante (9).
Marché noir : Occasionnel (5).
Essentiellement des objets récupérés sur des mondes pillés.
Vestiges des Anciens : Rares (3).
Probablement cachés parmi les trésors de guerre de Gartan, amassés dans une salle secrète du palais.
Visité par : Cobra, Anita.



DESCRIPTION

Le palais est un château de type oriental, édifice hybride composé d'éléments magiques et hyper-technologiques, solidement implanté sur un météore lui-même propulsé par des réacteurs.
C'est le refuge de Gartan, le mauvais génie, qui sillonne l'espace pour piller tout ce qui tombe à sa portée.

LA SALLE DU TRÔNE

Décorée avec un luxe exubérant, entre bas-reliefs de bois exotiques incrustés de pierres précieuses, tapis tissés de fils d'or, tentures lourdes aux couleurs chatoyantes, les charmes de l'orient à la limite de la caricature.
Des danseuses nues se trémoussent au rythme de cithares lancinantes, ondulant leurs courbes entre les volutes d'encens au parfum épicé.
C'est ici que Gartan trône, entouré de ses sujets et esclaves au service du moindre caprice de leur maître. Ne pas parvenir à distraire ou satisfaire Gartan est sévèrement sanctionné : l'esclave ou la danseuse est cuisiné pour servir de repas le lendemain.

LES GEÔLES

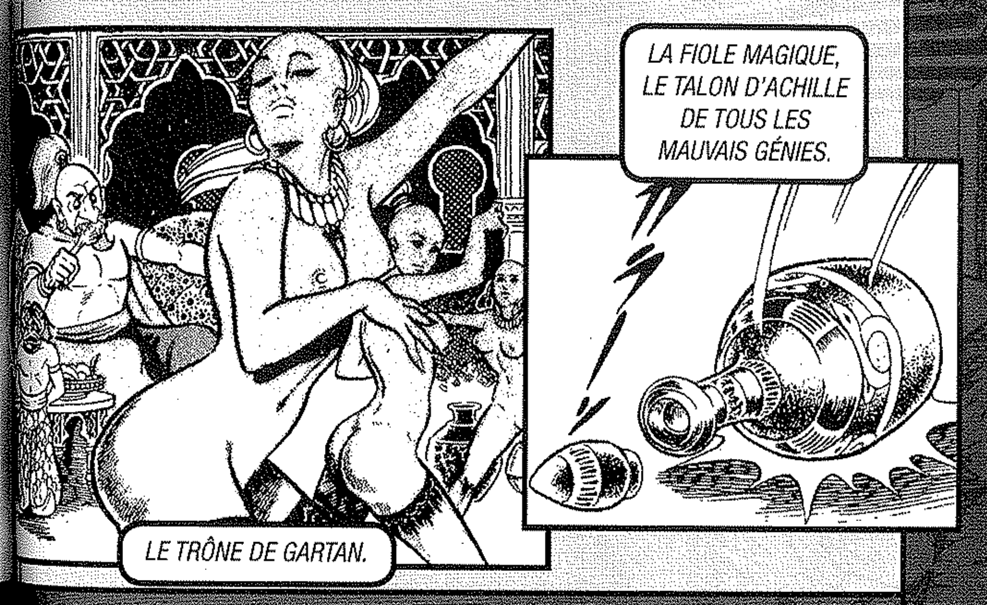
C'est dans des geôles sinistres aux murs de pierre humides que sont emprisonnés ceux qui ont eu le malheur de contrarier Gartan, dans l'attente que les cuisiniers du palais décident à quelle sauce ils seront dégustés. Il n'y a pas d'autre possibilité de s'échapper que par la porte principale, surveillée par des gardes eunuques (et, selon la rumeur, d'efrits invisibles liés aux bas-reliefs, à l'instar de caméras magiques). Les détenus sont solidement attachés à des

menottes et des chaînes (qui enclavent les bras et la taille), elles-mêmes profondément arrimées dans les murs de jais. Les gardes, des sortes d'humanoïdes simiesques, bovins ou porcins, patrouillent régulièrement les couloirs du palais. En cas d'intrusion ou d'évasion, ils sont alertés par les efrits (Djinns) via des messages télépathiques (relayés à Gartan).

LA TOUR POURPRE ET LE CARILLON QUI RENFERME LA FIOLE MAGIQUE DE GARTAN.

LA TOUR POURPRE

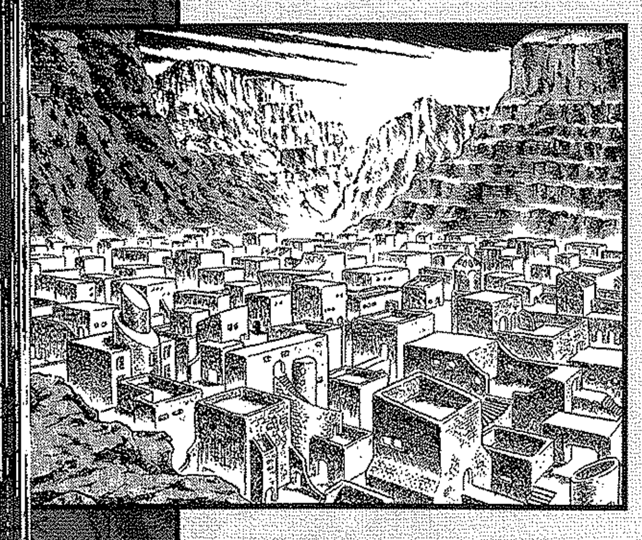
Située en haut d'un escalier en spirale, on y accède par une lourde porte ouvragée de motifs orientaux. Elle est constituée une salle cyclopéenne avec de gigantesques colonnes où sont accolées des statues de femmes nues, en fait des victimes pétrifiées de Gartan. Ces statues vivantes, quasiment immobiles, peuvent être parcourues d'un frisson ou de très légers mouvements (comme un mime). Au fond de la salle se trouve une sorte de carillon géant avec une grande horloge et une petite scène au sommet où dansent deux automates, des femmes topless armées d'un grand sabre recourbé. A chaque nouvelle heure, les automates s'animent dans un étrange ballet et forment une sorte de crâne géant lors d'une figure finale. C'est dans l'espace indiqué par cette figure qu'il faut tirer pour perforer le fond du carillon et mettre à jour la cache de la fiole magique.



PILOTO

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Far-West.
Climat : Tempéré.
Faune : Régulière (5).
Flore : Régulière (5).
Magie : Rare (3).
Aucun culte connu à part celui de la triche au poker.
Marché noir : Abondant (9).
Cette planète étant un refuge pour criminels, c'est donc l'une des bases de son économie.
Vestiges des Anciens : Régulier (5).
De nombreuses ruines et pyramides aux origines inconnues et abandonnées depuis des millénaires.
Visitée par : Cobra et Dog Savalas.



DESCRIPTION

Cette planète en marge de l'Union Galactique semble héberger la pire racaille de l'univers. Visitée depuis des siècles par des expéditions d'archéologues et de pillards pour les supposés trésors que pourraient renfermer ses pyramides antédiluviennes, derniers témoins silencieux d'une race aujourd'hui mystérieusement disparue sans laisser de traces. La ville d'Abage, sorte de capitale délabrée, ressemble à un bled paumé du Far-West terrien surplombé de ruines antiques pré-colombiennes/aztèques. Piloto est devenue le repère de criminels et de baroudeurs désabusés qui ne pensent qu'à se battre, jouer, tricher et tuer. Pourtant, c'est aussi dans ce coupe-gorges malfamé, évité par la Police Galactique (à part quelques rares et téméraires chasseurs de prime), que s'expatrient certains des plus grands talents du banditisme : pistoleros, pilotes, contrebandiers, faussaires, mentalistes corrompus etc. C'est d'ailleurs sur Piloto que Cobra trouvera Dog Savalas, le change-forme, pour le recruter dans sa croisade contre Salamandar.

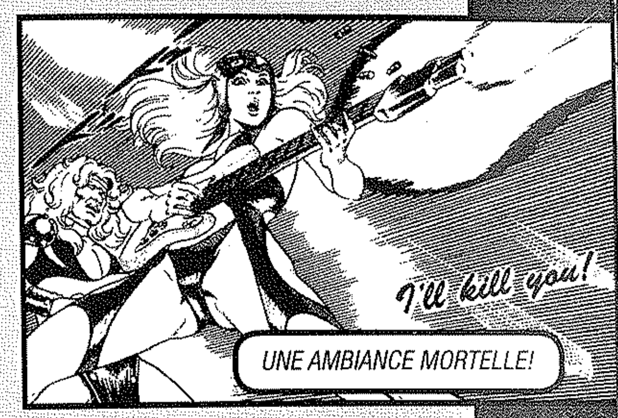
LIEUX NOTABLES

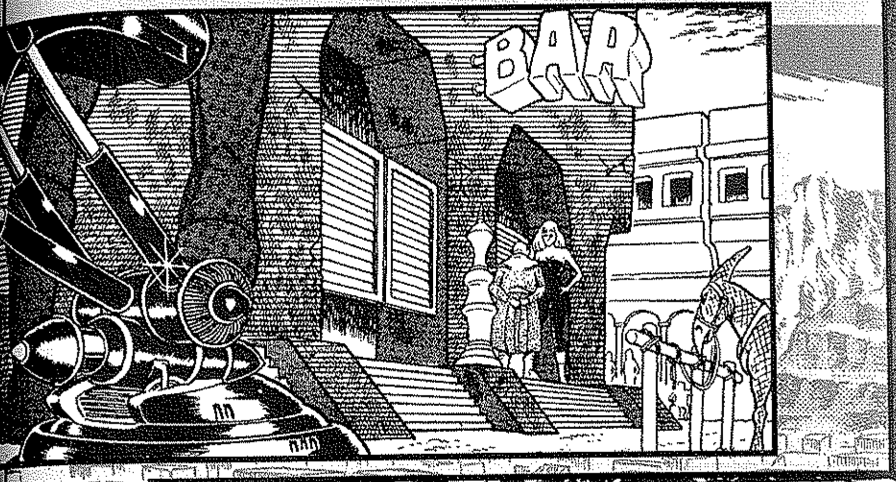
LE CIMETIÈRE DES DUELLISTES

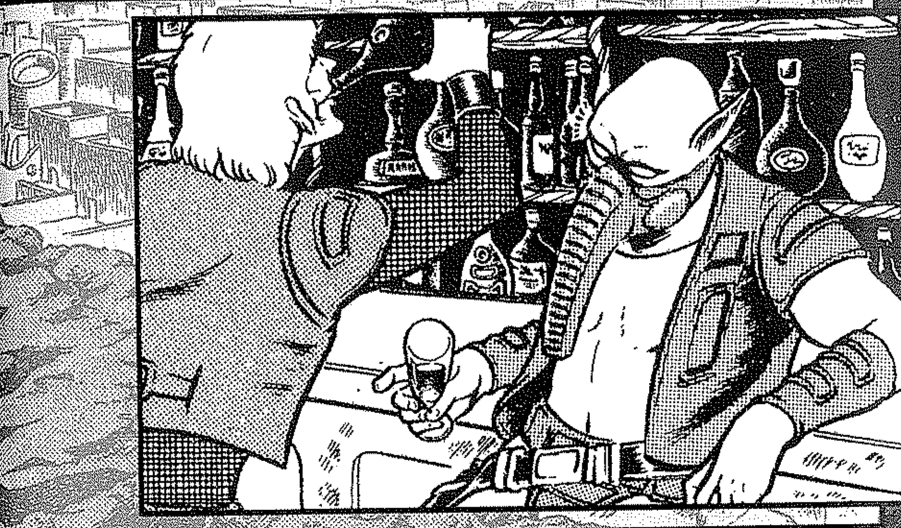
C'est un vieux cimetière répudié qui sert de point de rencontre au duellistes qui souhaitent régler leurs comptes « à la loyale ». L'endroit est sinistre et tous les cadavres ne sont pas enterrés. Un PJ pourchassé et non armé pourrait donc facilement y trouver un colt ou toute autre arme de fortune pour sauver sa peau durant une scène.

LE TRIPOT DE BUCK

Un saloon miteux détenu par Buck, l'un des bras droits du caïd local : Mason. C'est ici que Cobra retrouve Dog Savalas, en pleine partie de poker. Buck s'apprête alors à éliminer Dog qui l'accuse de tricherie, Cobra tombe à pic pour prêter main forte à son compagnon, ce qui lui donne ensuite un bon prétexte pour l'embarquer dans de nouvelles péripéties.







PLANETE ROUGE

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : Aucun.
Avancement technologique : Moderne.
Climat : Polaire.
Faune : Rare (3).
Flore : Rare (3).
Magie : Rare (3).
Marché noir : Occasionnel (5).
Vestiges des Anciens : Aucuns (0).
Visitée par : Cobra, Sandra et Jack La Tarentule.

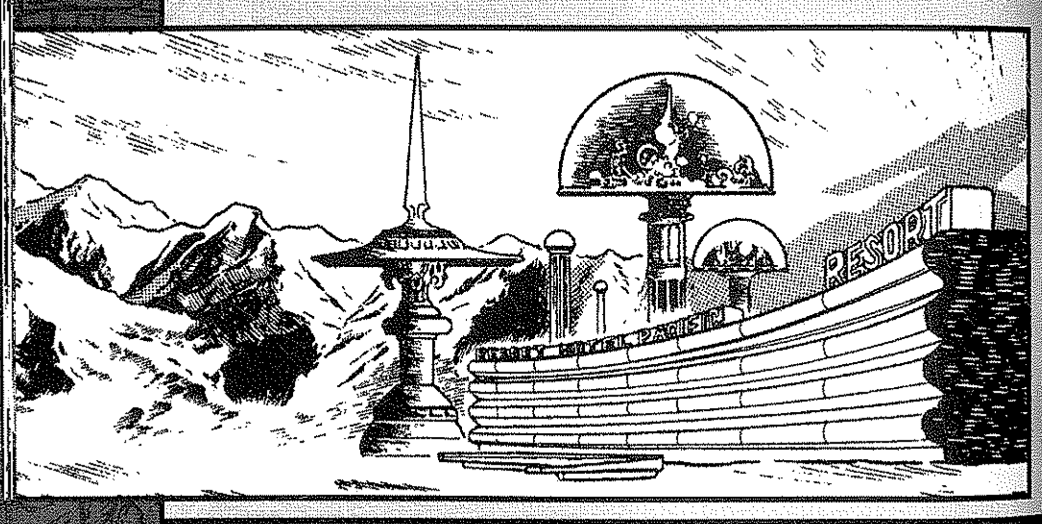
DESCRIPTION

La Planète Rouge est un désert de glace d'un blanc immaculé, balayé en permanence par le blizzard et les tempêtes de neige. La température peut chuter à des niveaux extrêmes, il est donc impératif d'être équipé d'une combinaison chauffante et d'un respirateur à oxygène pour évoluer à l'extérieur sans tomber rapidement à bout de souffle et périr d'hypothermie. Le nom de la planète proviendrait de ses spectaculaires aurores boréales qui tinteraient toute sa surface glacée d'un vermillon nacré.

LIEUX NOTABLES

LE CENTRE DE LOISIR ICECAROT

C'est à la fois un hôtel luxueux et une station balnéaire nichés au cœur d'une grande vallée de la planète formant une immense piste d'atterrissage sécurisée. Elle offre ainsi une marge de manœuvre suffisante aux vaisseaux pour éviter de s'écraser à flanc de montagne ou de s'abîmer dans l'un des monstrueux ravins qui fissurent son sol gelé, ceci même s'ils sont ballottés par le blizzard enragé. On y trouve tout le confort et les activités rêvées pour passer quelques jours de vacances à la neige, dans une atmosphère particulièrement pure et vivifiante.
Le programme propose des sports de glisse, des excursions guidées sur cer-



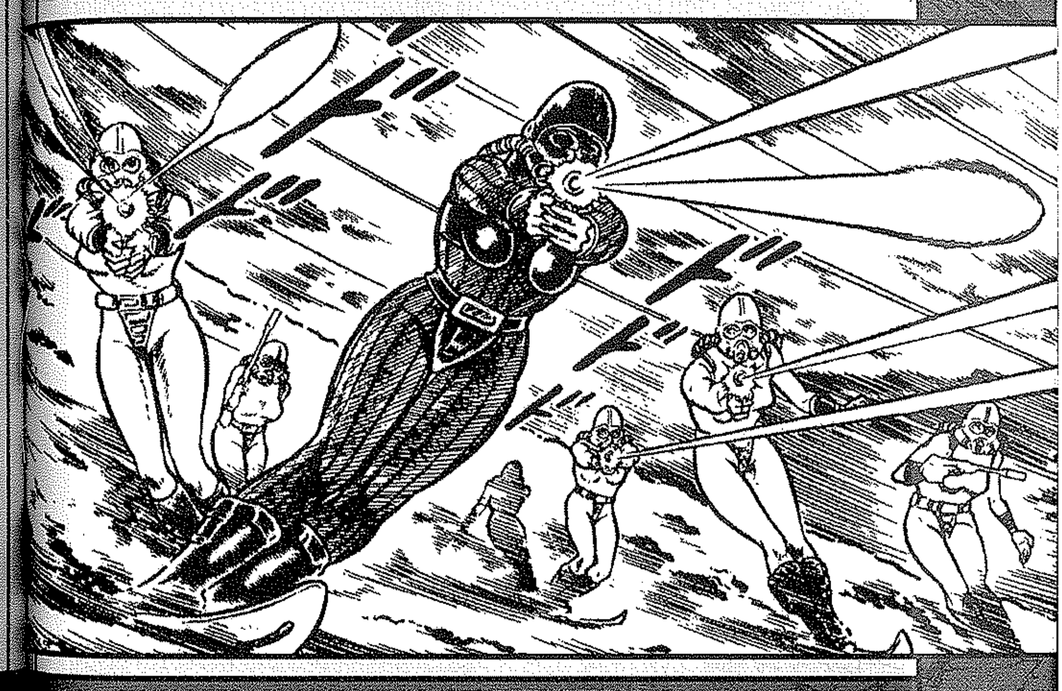
tains pics, des bains thermaux, des massages, des soirées dansantes, etc.

Icecarot est aussi le point de départ de la **Chenille des Neiges**, un transport blindé et armé spécialement adapté pour le transfert de passagers et des fonds de l'hôtel jusqu'à la ville la plus proche : Pube. De nombreux gardes prennent en charge la sécurité de cette « diligence » des temps modernes afin de parer à toute attaque durant le passage de la Vallée des Morts, une zone escarpée propice aux embuscades des Faucons des Neiges.

LA BASE DES FAUCONS DES NEIGES

Les Faucons des Neiges, aussi connues comme les Messagères de la Mort Rouge, est un cartel local de femmes-pirates dirigé d'une main de fer par une certaine Sandra. Elles s'attaquent principalement aux Chenilles des Neiges qui relient les stations balnéaires à Pube, pillant l'argent des coffres et les bijoux des passagers. Elles adaptent leur tactique de piratage en fonction de l'évolution des dispositifs de défense des convois. Les quelques expéditions punitives organisées par la Police Galactique se sont avérées infructueuses, leur base d'opération semblant étrangement indétectable. Leur mode opératoire consiste à débouler en jet-ski les pentes de la Vallée des Morts afin d'éviter les radars et les tirs des tourelles laser des chenilles, plus lentes que leurs acrobaties.

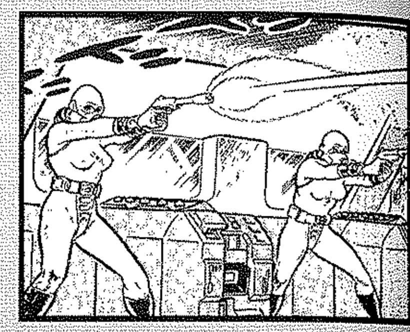
Chacune des femmes pirate est équipée d'un masque respirateur et d'une combinaison moulante qui aide à réguler la pression atmosphérique en haute altitude. Elle n'est retirée que dans les quartiers privés et durant l'entraînement aux arts martiaux où un maximum d'aisance est nécessaire. Les expéditions à l'extérieur sont assurées en jet-ski, une sorte

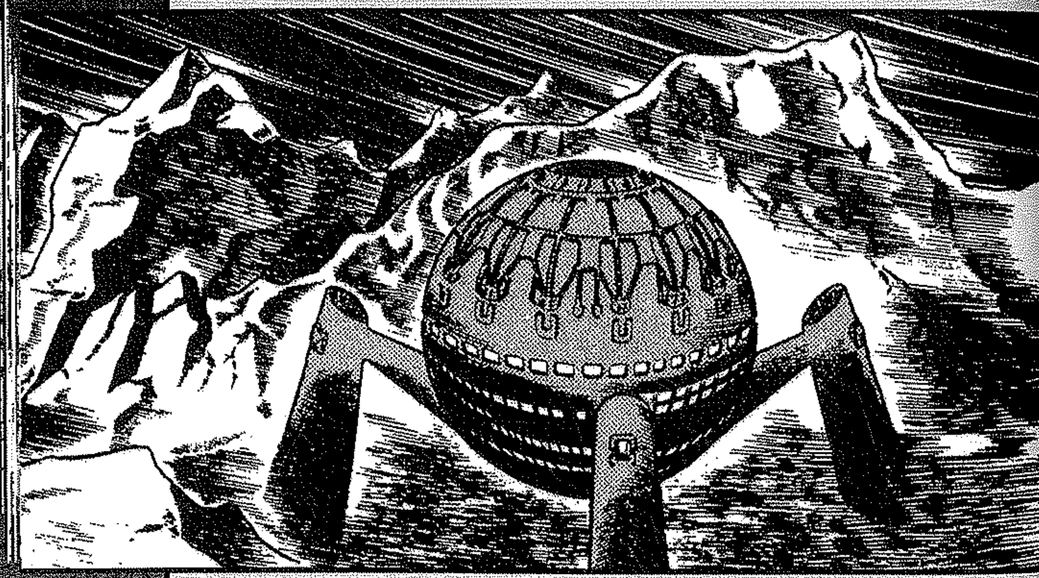


de monoski propulsé à 300 km/h qui leur offre une grande vélocité. Elles portent des attaques mortelles grâce à un blaster spécial doté d'un compensateur de recul qui tire des rafales de dix coups par seconde tout en étant aussi puissant qu'un blaster lourd. La contrepartie est qu'il surchauffe très vite et que chaque coup doit donc porter pour économiser la batterie. Elles sont contraintes à une discipline et un entraînement draconien. Chacune d'elles se voit implanter un émetteur dans l'oreille durant son sommeil afin de s'assurer une fidélité absolue et de pister les déserteurs.

Le bâtiment principal de la base ressemble à une sorte de grosse araignée bulbeuse à découvert en plein milieu d'un plateau à haute altitude. Elle est camouflée en permanence par **un intense blizzard artificiel** qui couvre un rayon de 10 km grâce à un puissant générateur atmosphérique, ce qui la rend invisible à l'œil nu et brouille les radars à cause des perturbations électromagnétiques générées.

Outre les quartiers privés et l'intendance (réfectoire, douches, salles de briefing, salle état-major de Sandra, etc.) la base comprend un centre de tir et une salle d'entraînement aux arts martiaux pour maintenir en permanence leur efficacité et leur parfaite condition physique.
Pour gagner du temps lorsqu'il s'agit d'intercepter en urgence un convoi ciblé, des rampes de lancement en forme de tubes servent de tremplin pour s'éjecter en jet-ski à l'extérieur de la base.
Les « pattes » de la base sont en réalité des minarets de surveillance équipés de puissants projecteurs.



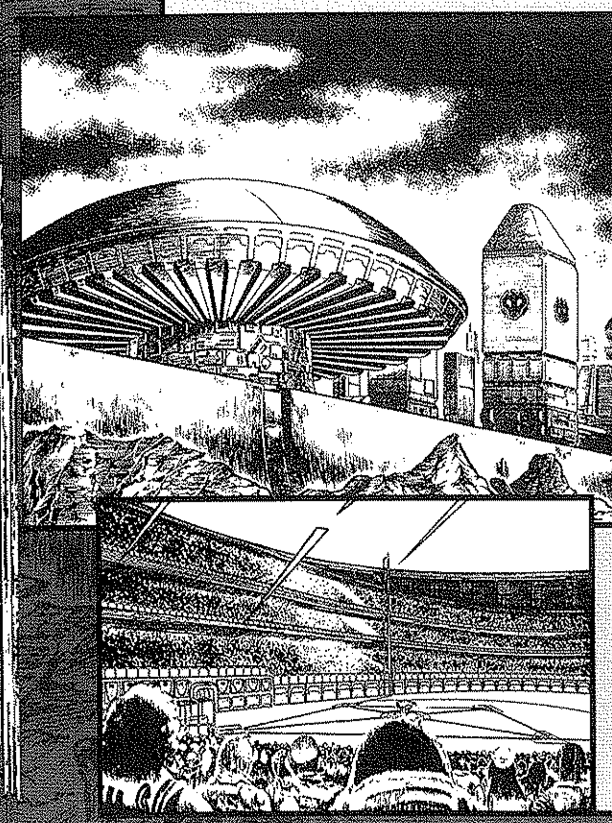



DANS LES SOUS-SOLS DE L'AIR DE LANCEMENT DES DÉESSES DE CID, COBRA DÉCOUVRE LA VÉRITÉ SUR L'EMPEREUR DE LA GUILDE : SALAMANDAR EST LA RÉINCARNATION D'ADOLPHE HITLER !
LE PLAN MACHIAVÉLIQUE DU 3ÈME REICH QUI VISE À SEMER LE CHAOS DANS TOUTE LA GALAXIE EST SUR LE POINT DE SE RÉALISER. COBRA S'APPRÊTE À MENER L'UN DE SES PLUS RUDES COMBATS POUR SAUVER L'UNIVERS DE L'APOCALYPSE.

RALE

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : -
Avancement technologique : Primitif.
Climat : Polaire.
Faune : Rare (3).
Flore : Occasionnelle (5).
Magie : Rare (3).
Marché noir : Abondant (7).
Vestiges des Anciens : Aucun (0).
Visitée par : Cobra, Dominique Royal, Gelt, Rand, Rick Blue, la Guilde.



DESCRIPTION

Rale est un planétoïd rocheux dont la spécificité administrative lui octroie le statut d'état indépendant. A ce titre, Rale bénéficie donc de l'extraterritorialité, c'est-à-dire que la Police Galactique ne peut pas intervenir sans un mandat préalablement voté à la commission fédérale, une procédure habituellement longue et hazardeuse que contrecarreront systématiquement les avocats de Rand si l'on ne présente pas de solides preuves.

Rale ne présente aucune particularité intéressante si ce n'est d'héberger le célèbre stade de Rand (du nom de son administrateur). C'est le centre névralgique de l'économie générée par le Rugball à travers toute la galaxie, le temple du sport et du divertissement brutal pour des millions, voire des milliards, de spectateurs.

LIEUX NOTABLES

LE STADE DE RAND

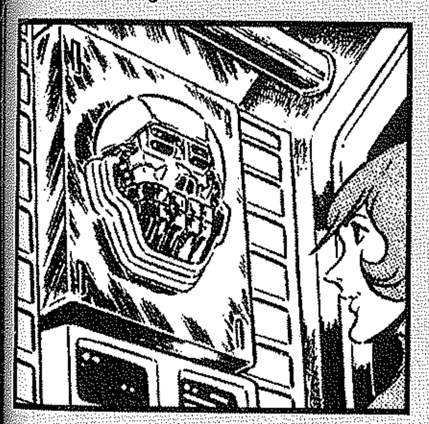
Cet édifice ressemble à une gigantesque ville fortifiée. C'est ici que sont recrutés les quelques dix mille joueurs licenciés, depuis les premières divisions jusqu'aux membres de la célèbre équipe des Saxons Rouges, les champions toutes catégories.

Les prétendants proviennent des quatre coins de l'Univers Zéro pour passer les tests de sélection. Ceux-ci consistent en une série d'épreuves physiques pour tester les capacités et des mises en situation (sortes de bizutages assez rudes) pour jauger de la force de carac-

BIENVENUE AU STADE DE RUGBALL LE PLUS CÉLÈBRE DE LA GALAXIE !

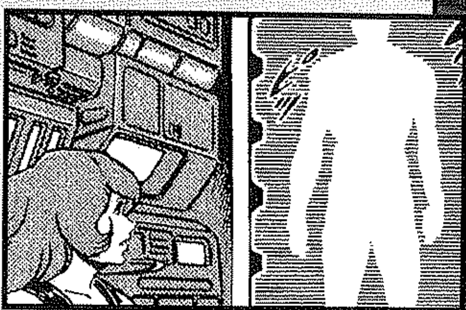
tère. Ainsi, il ne suffit pas d'être rapide ou vigoureux comme un jeune premier pour être sélectionné, il faut aussi faire preuve d'un minimum d'endurance à la douleur et d'une féroce rage de vaincre, qualités souvent déployées par les baroudeurs expérimentés ou les criminels endurcis.

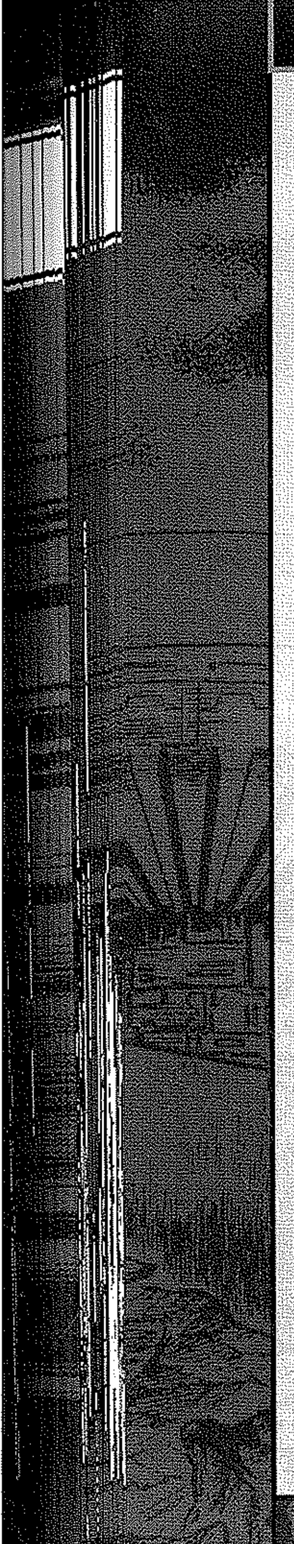
Afin de préserver un équilibre des chances entre les équipes, seules les races à la morphologie humanoïde sont acceptées. Dans le même ordre d'idée, les robots ou les prétendants dotés de plus d'un membre cybernétique ne sont pas éligibles pour aspirer à une carrière officielle de rugballeur.



***NB :** Cobra doit d'ailleurs dissimuler son Psychogun lors de son recrutement comme membre de l'équipe de la Police Galactique (le seul moyen pour un agent d'infiltrer officiellement le stade) car « les malins ne font pas de vieux os », comprendre que toute tentative de tricherie est passible de la peine de mort. Cash.*

Le sas d'entrée entre l'astrodome - d'où débarquent tous les nouveaux arrivants - et la section administrative, est orné d'une tête de droïde en forme de crâne coiffé d'un casque de Rugball (symbole du stade) qui scanne et identifie chaque individu avant de lui laisser l'accès libre.





***NB** : conservez à l'esprit les informations relatives à la morphologie lorsque que vous créez votre équipe de rugballeurs. Notez toutefois que celles-ci s'appliquent strictement aux joueurs sur le terrain, mais pas aux personnages dont le rôle est d'assurer le soutien ou la logistique d'une équipe. Ainsi, un coach, une cheerleader ou un agent sportif ne devrait pas souffrir de ces contraintes.*

Le casier judiciaire n'est pas pris en compte dans le choix des candidats. Comme dans la légion, celui-ci est effacé dès lors que l'on est enregistré officiellement en tant que rugballeur. Un nouveau nom peut aussi être attribué à la demande du joueur. De ce fait, il n'est pas étonnant de retrouver de nombreux scélérats souhaitant se mettre au vert quelques années au sein d'une équipe.

***NB** : il est possible d'accéder aux fichiers de changements d'identité depuis les ordinateurs (très protégés) de la salle d'archive du stade, dans la section administrative.*

Sitôt débarquées, les nouvelles recrues pré-sélectionnées (via un formulaire d'inscription informatique) sont accueillies par Rand, l'administrateur du stade, et Harrison, son bras droit (joueur portant le dossard n°50), dont la mission est de tester leur caractère. Dans un bureau feutré, ils procèdent à un interrogatoire pour jauger ce que le candidat a dans le ventre. Harrison joue le rôle de la brute tandis que Rand s'essaie dans un registre plus sirupeux.

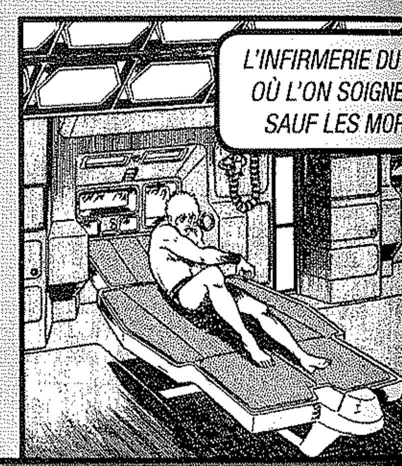
***NB** : Harrison, piqué au vif par les sarcasmes de Cobra - qui tente de se faire recruter sous le pseudonyme Joe Gillian, finira l'entretien KO, enchâssé dans le mobilier du bureau de Rand.*

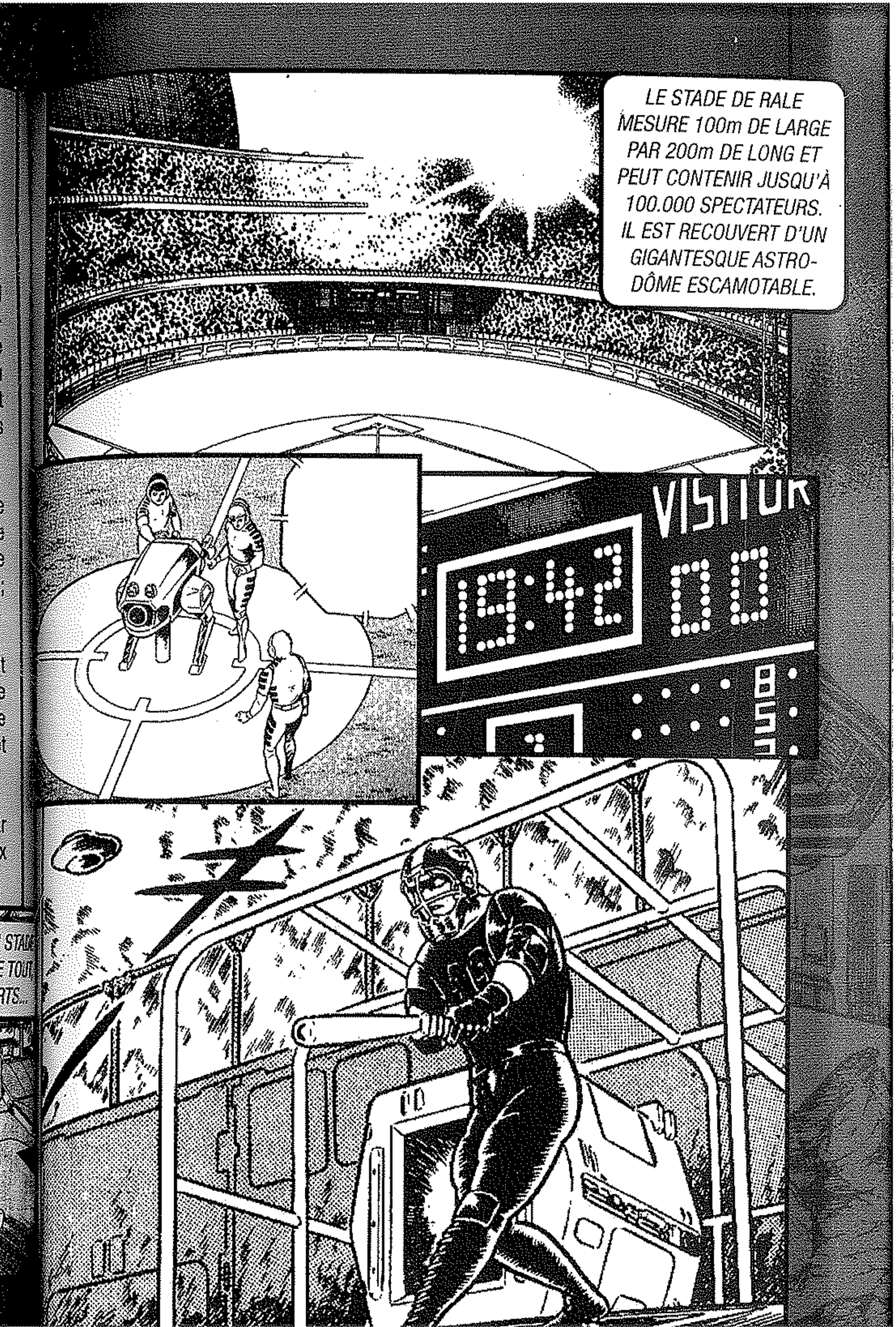
Tous les fonds générés par le Rugball à travers l'univers sont gérés ici, à l'instar d'une banque centrale. La différence c'est que Rand, l'administrateur du stade, à la solde de la Guilde, s'en sert pour alimenter l'un des plus gros trafics de drogue de Rodo.

Le stade est divisé en 57 sections. Une d'elle est réservée aux membres de l'équipe première. Une autre est interdite d'accès et renferme la drogue de Rodo : c'est le quartier D21.

Les quartiers de l'équipe Z se trouvent dans les sous-sols du stade, on y accède par une vulgaire échelle comme pour se rendre dans une cave. Il fait sombre et c'est une vraie porcherie.

La sécurité su stade est assurée par une escouade de snipers d'élite aux ordres directs de Rand.

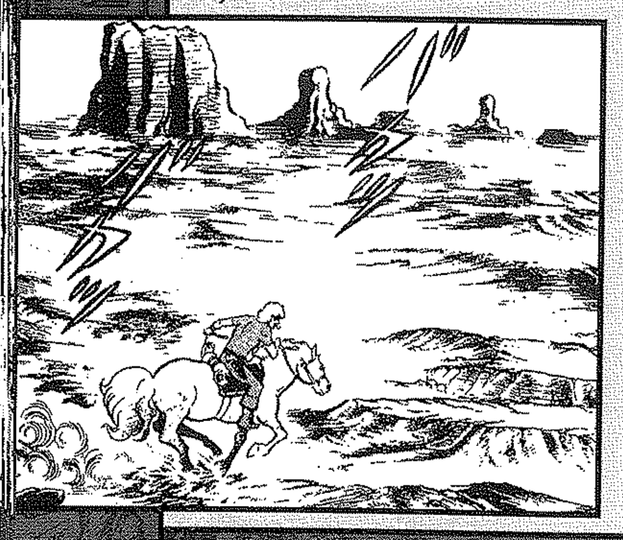



LE STADE DE RALE MESURE 100m DE LARGE PAR 200m DE LONG ET PEUT CONTENIR JUSQU'À 100.000 SPECTATEURS. IL EST RECOUVERT D'UN GIGANTESQUE ASTRO-DÔME ESCAMOTABLE.
VISITOR
19:42
00

RIFLE

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Autre nom : Rafus
Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : aucun.
Avancement technologique : Pré-industriel.
Climat : Aride avec quelques zones tempérées.
Faune : Courante (7).
Des lézards géants, des rapaces nyctalopes et quelques fauves qui chassent en meute.
Flore : Rare (3).
Des cactus mobiles et quelques variétés de conifères dans les zones tempérées.
Magie : Rare (3).
Marché noir : Rare (3).
Vestiges des Anciens : Courants (7).
Visitée par : Cobra, Yuko, Jingoro et Harvey.



DESCRIPTION

Rifle est une planète aride et désertique mais, parce qu'elle est plus éloignée du soleil que Zados, son climat est un peu moins rude. On note même quelques rivières et plaines fertiles parsemées entre de longues étendues sablonneuses et rocheuses.
Le temps semble être suspendu sur cette planète dont l'avancement technologique et le décor pré-industriels sont calqués sur ceux du Far West terrien. Les habitants, essentiellement issus de familles de colons venus tenter leur chance sur les quelques rares mines d'or, vivent à la mode western, en se déplaçant à cheval et en utilisant des armes balistiques uniquement. Ils vivent de la chasse et de quelques maigres cultures céréalières. Les soins sont dispensés par des droïdes médecins de compagnies privées (ils sont donc payants) et chaque ville digne de ce nom (les agglomérations sont le plus souvent de pauvres patelins somnolents) en dispose d'un.

En ville, les loisirs, en dehors des duels de vauriens alcoolisés, se limitent à des saloons dont les plus renommés sont : Le Gundam, le Zeroichi et le Witch Lip. Ces établissements sont fréquentés par une clientèle composée de racailles échouées d'endroits encore plus paumés quelque part au fin fond de la galaxie. Chaque « ville » a son shérif (le plus souvent des fonctionnaires à la retraite de la Police Galactique, passablement corrompus) et sa « cantina » des restaurants routiers peu ragoûtants où l'on peut s'alimenter pour trois fois rien à condition de ne pas craindre de se faire importuner par la vermine locale.

NB : Le barbier prend cinq dollars pour tailler la barbe.

LA MINE ABANDONNÉE

On raconte à mots couverts que depuis la destruction de la mine lors d'un accident de forage, les pillards rappliquent, de plus en plus nombreux et font fuir les honnêtes gens qui, résignés, quittent la région les uns après les autres. Le fin mot de l'histoire c'est que les mercenaires de la Guilde ont débarqué il y a trois ans, se sont emparés de la mine et ont massacré les habitants un peu trop curieux. Ils ont capturé Yuko, la fille de Jingoro, avec d'autres pauvres quidams pour travailler dans leur chantier clandestin. C'est d'ailleurs Jingoro qui dévoile à Cobra via un message posthume que les pirates ont bâti un véritable QG sous terre.

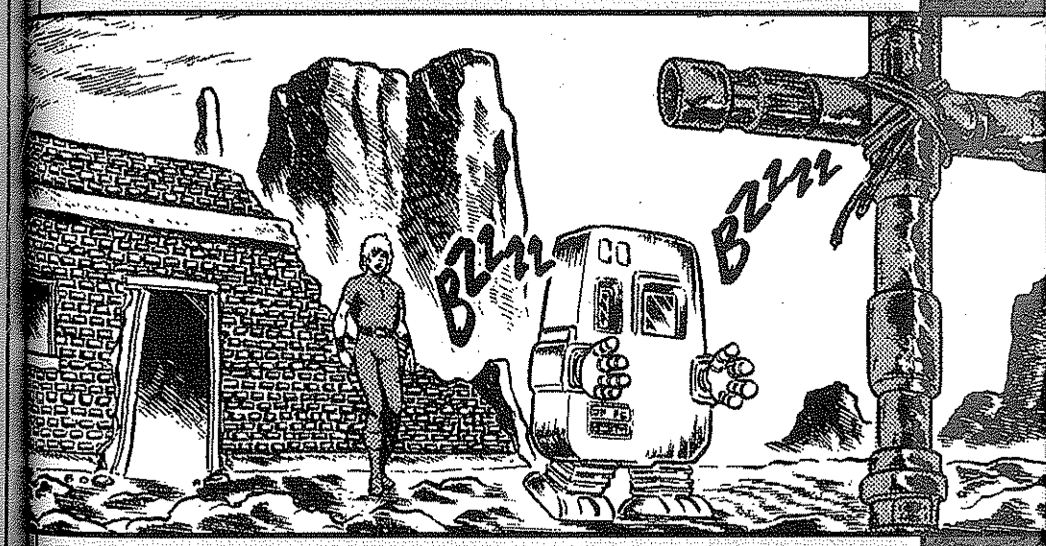
Avec la taupe mécanique de l'ingénieur, Cobra pourra s'y rendre en forant directement dans le sol.

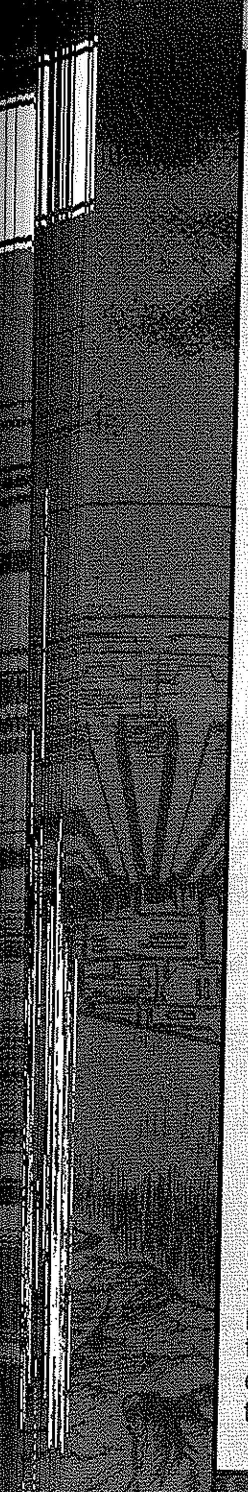
L'accès à la mine s'effectue par une lourde porte en hyper-alliage de titanium, une autre invention de Jingoro. La porte résiste aux tirs de blaster mais fini par céder contre les tarières des Mobile Riders, des petites foreuses volantes qui servent de transport aux pirates. Harvey, le robot majordome de Jingoro peut l'actionner grâce à un faisceau optique et donner l'accès à la rampe de lancement de la Taupe mécanique.

L'étendue de rocheuses autour de la maison de Jingoro est délimitée par des zones. La maison elle-même se situant dans la zone 7. Pour se déplacer à travers les rocheuses, le plus commode reste d'utiliser des chevaux, mais les parcelles sablonneuses ralentissent sévèrement leur vitesse de déplacement , un désavantage que l'ont pas les Mobile Riders qui lévitent sur un coussin d'air.

LA FORTERESSE SOUTERRAINE DES PIRATES

Profondément enfuie sous terre, elle est ceinturée par un labyrinthe inextricable de galeries et cavernes, ces dernière se présentant sous la forme de véritables forêts de stalagmites. Les pirates ont





installé un réseau de cabines téléphériques, suspendu depuis le plafond des grottes, afin de se déplacer plus rapidement dans ce dédale souterrain.
Dans certaines de ces cavités sépulcrales, on croise des groupes de femmes errantes, nues, aux yeux laiteux et à l'esprit ravagé par les émanations de Rodo. Elles furent abandonnées dans le labyrinthe après avoir été déclarées inaptes à l'excavation du minerai narcotique, et parmi elles se trouve Yuko (en réalité, lorsqu'elle rencontre Cobra, elle ne fait que simuler son état pour tenter de s'échapper).

La forteresse est en réalité une colossale raffinerie de Rodo, un chantier démesuré qui a pour finalité d'augmenter la production de drogue et d'accroître ainsi les revenus récoltés par ce trafic d'ampleur inter-sidérale.

NB : *On apprendra plus tard que la Guilde finance ainsi l'opération déesses de Cid.*

On accède à la place forte principalement par une galerie qui relie le labyrinthe au cœur de la raffinerie.
La drogue est extraite à la main (à l'aide d'outils rudimentaires) par des victimes capturées et des camés complètement zombifiés par les émanations de Rodo. Cette main d'oeuvre bon marcher est docile et insensibilisée à l'effort. Elle peut donc travailler jusqu'à ce que mort s'en suive, sans gémir. De plus, un ouvrier ne peut pas s'éloigner des grottes d'extraction sous peine de mourir de manque, les effluves en suspension dans l'air alimentant en permanence sa dépendance.

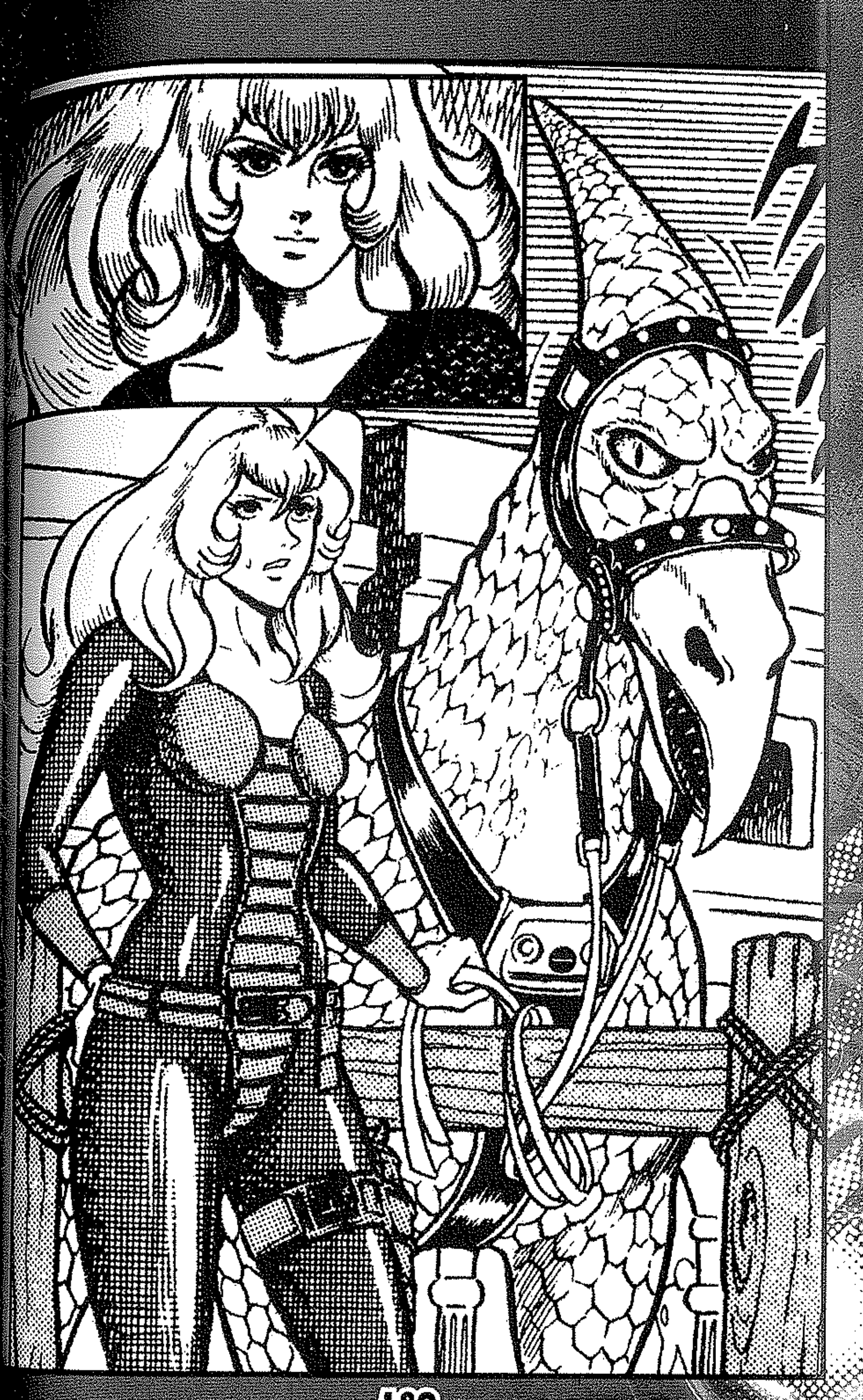
NB : *Le système de filtration de l'air des galeries d'excavation est désactivé. Les gardes qui surveillent la zone sont équipés de masques pour éviter les effets du narcotique. Mais qui sait ce qui pourrait se passer si quelqu'un activait la ventilation de ce secteur et contaminait toute l'installation avec les vapeurs stupéfiantes ?*

Le centre du complexe de raffinement est une gigantesque installation avec une tour de contrôle qui assure les principales phases du processus de raffinement. Cette tour, construite comme une sorte de puits de refroidissement cyclopéen, mène directement à la surface.
Depuis ce poste, on accède au centre de distribution de l'énergie de tout le complexe grâce à un corridor où circule un autre téléphérique. L'énergie est issue de l'exploitation géothermique du magma. C'est une zone très sensible sous haute surveillance.

NB : *Cobra détruit le système de sécurité de surchauffe du dispositif de refroidissement pour annihiler le centre énergétique et embrasser la forteresse qui explose à la surface comme un volcan en fusion.*

Un hangar de lancement abrite les Mobile Riders avec lesquels on peut s'échapper en cas d'urgence.





STARMAX

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Autre nom : Rafus
Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : -
Avancement technologique : Post-apocalyptique.
Climat : Tempéré (aucune perturbation).
Faune : Courante (7).
Un mélange très hétéroclyte de créatures, essentiellement aquatiques, en provenance des coins les plus reculés de la galaxie et qui ont eu le malheur de croiser le chemin du Jigol.
Flore : Rare (3).
Des plantes aquatiques ou des lichens envahissants.
Magie : Courante (5).
Des rituels dédiés au roi Dragon Noir, qui, le plus souvent, s'avèrent être des subterfuges technologiques.
Marché noir : Abondant (9).
Pas d'économie structurée dans Starmax. Ici, tout se troc, se pille ou se vol.
Vestiges des Anciens : Rares (3).
Qui sait ce que le Jigol a pu avaler en traversant certains trous noirs ?
Visité par : Nathalie, Evil, Yoko O'Brien, Jack Ben.

LA FORTERESSE DU ROI DRAGON NOIR.



LES RUELLES GLAUQUES DE STARMAX.

DESCRIPTION

Starmax est à l'origine le nom d'une peuplade composée de 300 000 personnes qui survivent dans un micromonde, à l'intérieur de l'estomac du Jigol, un gigantesque vaisseau récupérateur en forme de baleine créé il y a des siècles par les technomages de la race Elbow (aujourd'hui disparue) pour chasser les terribles Maraudeurs.
Starmax ressemble à une île constituée de nombreux débris et carcasses de vaisseaux qui se sont agglomérés et sur lesquels les adeptes du roi Dragon Noir ont bâti une forteresse de type médiéval, à 150 km de la capitale, El Raso, ce qui donne une idée de la taille de l'atoll.

Les membres du culte règnent en despotes sur la population de survivants disséminée dans les bidonvilles encerclant la forteresse. Ils monopolisent les ressources importantes et de ce fait se livrent à une course éperdue avec les bandes de pillards dès qu'une carcasse de taille importante échoue dans le Jigol. Il capturent des contestataires pour travailler dans les chantiers d'extension des murs de la citadelle du roi Dragon Noir, et ceux qui s'obstinent et refusent ces travaux forcés se voient emmurés vivants aux abords de l'enceinte, gémissant d'un râle sinistre jusqu'à ce que mort s'en suive, comme un avertissement à tous ceux qui oseraient défier la suprématie du roi maudit.

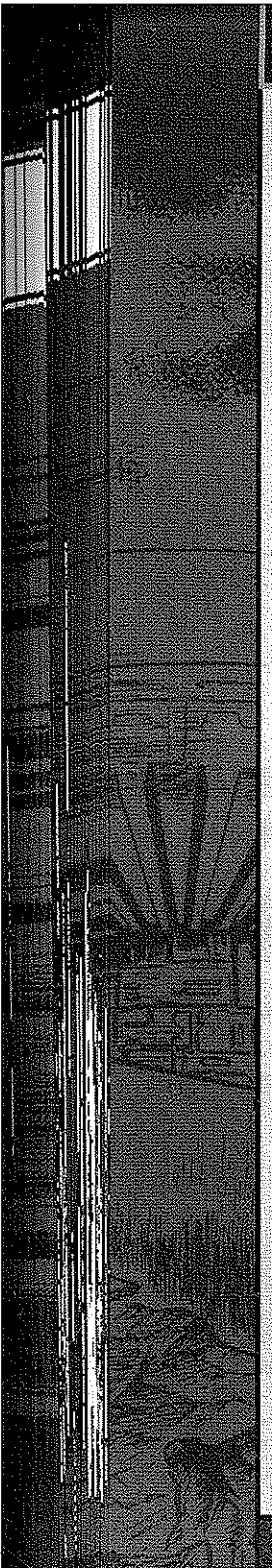
DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTEND CRIER...

La survie dans Starmax est une préoccupation quotidienne : se nourrir, s'abreuver, trouver un abri pour se prévenir des agressions des brigands ou des créatures immondes qui rôdent dans les tréfonds des lacs glauques...

NB : *Starmax est un monde artificiel à l'intérieur d'un vaisseau robotisé cyclopéen. Il y règne une clarté perpétuelle (dont on ne connaît pas la source) mais il n'y a aucun repère temporel pour guider les survivants : ni jour ni nuit ni changement météorologique. Les habitudes locales risquent donc de décontenancer les nouveaux rescapés et la psychologie de la population locale leur paraître quelque peu décalée.*



NB : *Dans les bars de El Raso on peut déguster un met très prisé : des yeux de Maraudeurs. Gros comme un pamplemousse, ils ont un goût similaire aux oeufs de caviar.*



LA FORTERESSE DU ROI DU DRAGON NOIR

L'ENTRÉE DE LA FORTERESSE.

C'est une gigantesque herse de métal rouillé qui baigne dans les eaux saunâtes d'une douve. Passé ce porche à ciel ouvert, les murs d'enceinte qui longent le canal sont recouverts d'une sorte de matière visqueuse où sont emmurés vivants des suppliciés. Leurs râles lugubres s'entendent à travers les décharges nauséabondes qui séparent les remparts des premiers bidonvilles.

SÉCURITÉ DE LA FORTERESSE.

Elle est assurée par des gardes équipés d'un harnais qui supporte une paire d'ailes, capable de les propulser haut dans les airs et de les faire planer sur une centaine de mètres pour mieux surveiller les environs ou repérer une cible. Leur armure est de type médiéval mais reste suffisamment légère pour ne pas encombrer leurs mouvements. Leur casque est orné d'oreilles de chauve-souris qui décuple la perception des sons. Leur armement consiste en une grande lance dont la hampe peut se relâcher pour être manipulée comme un fouet. Enfin, pour compléter leur attirail, les Chasseurs (surnom donné aux gardes) disposent d'une targe légère (petit bouclier) avec un oeil gravé dessus.

LE SANCTUAIRE

Le sanctuaire désigne un quartier de la forteresse dédié au clergé et aux forces armées du roi Dragon Noir. Cet endroit est composé de plusieurs lieux intéressants propices à l'aventure.

LES GEÔLES

Ce sont de larges fausses de pierre recouvertes d'une lourde grille en acier. Elle peuvent contenir jusqu'à six prisonniers. Un chemin de ronde sillonne tout autour de telle sorte que les détenus sont surveillés depuis une position en hauteur. Les geôles sont juxtaposées au réseau d'égouts.

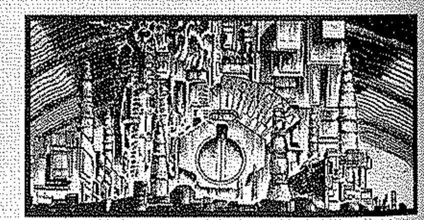
NB : *Pour s'échapper, il est possible de faire fondre la paroi de plastacier qui sépare les deux secteurs. Celle-ci est identifiable car elle constitue l'un des murs de chaque geôle (les autres sont en pierre).*

LES ÉGOUTS

Ce réseau d'évacuation des eaux usées parcoure les sous-sols de la place forte. Il permet de rejoindre la surface, si toutefois l'on accepte de braver les sauriens carnassiers qui hantent ses galeries et qui s'alimentent de la chair avariée des cadavres de suppliciés, charriés ici après un horrible tourment, ou de celle, plus juteuse, de héros égarés bien vivaces.

LE TEMPLE DU DRAGON NOIR

À l'approche du temple, depuis le centre-ville, les rondes de gardes s'intensifient dans les ruelles surplombées de murailles et tours de pierre cyclopéennes. C'est l'indice que l'on approche du tristement célèbre temple du Dragon Noir, l'antre du démon Evil.



NB : Une entrée secrète, connue seulement de Yoko O'Brien, mène à l'intérieur via une portion du réseau d'égouts semé de dépouilles d'innocents sacrifiés, littéralement morts de peur. Une échelle donne sur une trappe en métal située sur le plafond et qui s'ouvre sur une caverne de roche biomécanique.

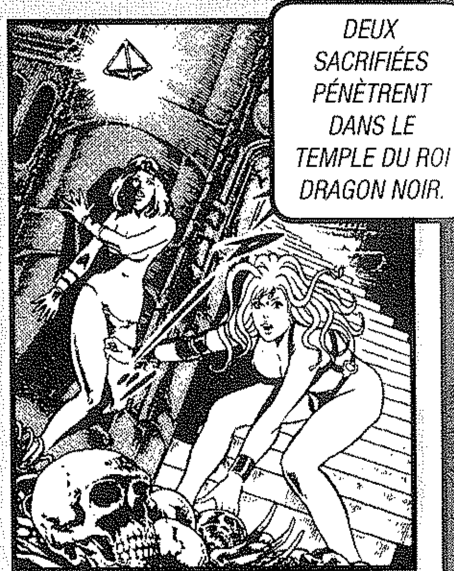
Le temple en lui-même est un édifice démesuré dont l'entrée - caractérisée par un pont enjambant de profondes douves - mène à un labyrinthe caverneux inextricable aux échos sépulcraux.
Une petite pyramide lumineuse, de la taille d'un melon, virevolte dans les airs et guide les sacrifiés à l'intérieur d'un hall. Celui-ci ressemble à une sinistre colonne vertébrale qui s'enfonce profondément dans les entrailles de la terre. Au coeur de cet abîme réside Evil, le roi Dragon Noir.

NB : Les sacrifiés sont désignés au hasard et sont « invités » par la garde prétorienne de Yoko O'Brien à se présenter à Evil lorsque résonne le glas, le son glacial d'un cor de brume signalant l'heure des offrandes.

Des vigiles armés de fusils à lunette interpellent les sacrifiés à leur arrivé au abords du temple et les avertissent qu'ils tireront à vue si jamais ils rebroussent chemin. Une fois passé le pont, le périple s'enfonce dans un dédale d'escaliers de pierre en colimaçon et de tunnels. Il débouche ensuite sur une profonde caverne, relativement basse de plafond, ornée de stalagmites dont la base plonge dans un lac souterrain aux eaux particulièrement sombres. Une puissante aura de terreur émane de l'endroit. L'entité qui se nomme Evil, le roi Dragon Noir, réside en ces lieux et lit les sources de terreur dans l'esprit de ses victimes. Cette créature maléfique créé des illusions horribles pour terroriser ses proies et s'alimenter de leurs peurs, jusqu'à la mort.

LES HOMMES DU ROI DRAGON NOIR

Ces adeptes au culte de Evil sont organisés en deux escouades : les Chasseurs (voir plus haut) et les soldats. Chacun de ces hommes dont le destin est de servir le démon (c'est la Grande Prêtresse qui sélectionne les élus ; lorsque Cobra pénètre dans le Jigol, c'est Yoko O'Brien qui détient cette fonction) se voit tatouer à la naissance d'un oeuf de dragon chinois dans le dos. L'opération délicate est exécutée par une machine spéciale. Les adeptes du Dragon Noir sont persuadé que ce tatouage est vivant grâce à la sorcellerie de leur maître. Ce rituel signe l'allégeance de l'élu à Evil.



DEUX SACRIFIÉES PÉNÈTRENT DANS LE TEMPLE DU ROI DRAGON NOIR.

LA CLAIRIÈRE

C'est un vaste chantier où des prisonniers démantèlent des épaves sous les coups de fouet des soldats du Dragon Noir. La punition annoncée en cas de rébellion est de finir emmuré vivant.

LES PILLARDS DE JIGOL

Ce sont des groupes de vauriens qui pillent, tuent et violent tout ce qu'ils trouvent. Ils sont armés de pistolets et pistolets mitrailleurs, le plus fort d'entre-eux semble être un certain Sanders qui se fait tuer par Cobra en tentant de pénétrer dans le vaisseau de Romur (une créature en forme de poulpe qui parasite l'esprit de ses proies) par la cheminée. Les pillards sont de simples rescapés qui ont laissé leurs plus bas instincts prendre le dessus sur la raison pour survivre, un peu comme des bêtes effrayées. Ils subsistent en clans et récupèrent tout ce qui peut leur servir pour réparer ou construire des véhicules (principalement des scooters des mers).

***NB :** Le tatouage vivant est appliqué avec une encre spéciale qui est injectée dans l'épiderme du patient et qui possède une sorte de mémoire programmée pour évoluer au rythme de la croissance du porteur. Dans le cas du Dragon Noir, une micro-bombe est insérée dans le crâne du tatoué par la machine lors du rituel. Seule la Grande Prêtresse est au courant du stratagème. L'explosif se déclenchera en cas de châtiment (il semble qu'Evil puisse lire par magie ou télépathie si l'un de ses sujets le trompe et activer le détonateur), décapitant net l'individu. À la mort du porteur, le tatouage se modifie automatiquement et de telle façon que la gueule du dragon semble s'être refermée sur la nuque, donnant l'illusion que la créature d'encre a avalé la tête.*

LE JIGOL, LE GIGANTESQUE VAISSEAU MONDE QUI ERRE À TRAVERS L'ESPACE POUR CHASSER LES MARAUDEURS.


EL RASO, LA CAPITALE DE STARMAX.
BAR
BAR

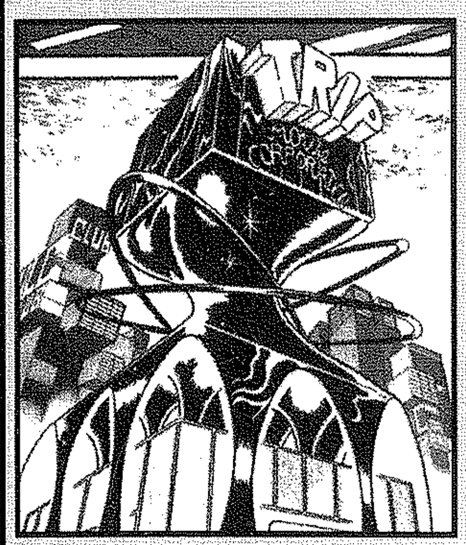
TERRE

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : La Lune
Avancement technologique : Avancé.
Climat : Tempéré.
Faune : Courante (7).
Flore : Courante (7).
Magie : Rare (3).

DESCRIPTION

La planète Terre à l'époque de Cobra est très similaire à celle que nous connaissons aujourd'hui, mais bien évidemment avec une sacrée avance technologique. Nous nous bornerons donc à citer quelques lieux intéressants apparus au cours des aventures du célèbre pirate spatial.



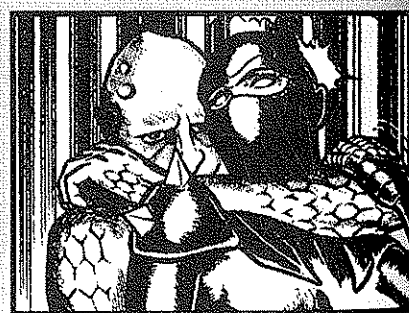
L'IMMEUBLE DE LA TM CORP

(TRIP MOVIE CORPORATION) ou MAISON DES RÊVES.

Ce gratte-ciel abrite les locaux d'une entreprise de divertissement spécialisée dans la fabrication de souvenirs, ou, autrement dit, de rêves. Le client, accompagné d'une charmante hôtesse, s'installe confortablement dans un caisson-lit et choisit un rêve qu'il aimerait faire, ou vivre. L'hôtesse sélectionne alors une cassette qui contient un programme qui répond aux choix du client et l'enclenche dans une machine hyper-technologique qui a la capacité de pénétrer dans le psychisme et d'insérer de faux souvenirs. à son réveil, le client a l'impression d'avoir réellement vécu ce qu'il a rêvé.
La rumeur prétend que dans certains cas, l'expérience fait revenir à la surface des souvenirs qui furent précédemment oblitérés de l'esprit d'un client...

LE VAISSEAU DE JIGOBA

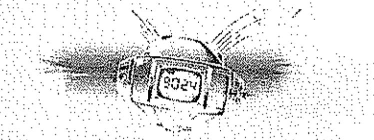
Il est caché dans une île luxuriante en plein milieu de la mer Égée. Il sert de base d'opération à cet homme-démon esclavagiste. Des insectes robots sont postés dans la jungle aux alentours pour établir un réseau de surveillance imparable. Jigoba dispose d'une quinzaine d'hommes prêts à en découdre avec le moindre intrus.



LE TRIANGLE DES BERMUDES

C'est ici qu'est construit la plate-forme maritime qui sert de base de départ à la Course Interdimensionnelle.

Ce raid incroyable est organisé par la compagnie GR Motors ; le prix pour le vainqueur est le titre de propriété de la planète Cassios entière. Sur le papier la course est prévue pour durer trois jours, du moins selon le temps qui s'écoule dans la dimension terrestre. Elle réunit les plus belles voitures de course de la voie lactée et plus de cinq cent concurrents. Cette expérience reste inédite et risquée malgré tout le soin apporté par les ingénieurs à la programmation de Rabbit, un robot-guide hyper-technologique servant de balise pour les pilotes à travers les dimensions. Les rapports qu'il pourrait y avoir entre le Triangle des Bermudes est le voyage transdimensionnel est un mystère, mais certains tabloïds s'interrogent...



TOGOR

INFORMATIONS FÉDÉRALES

- AUCUNES -

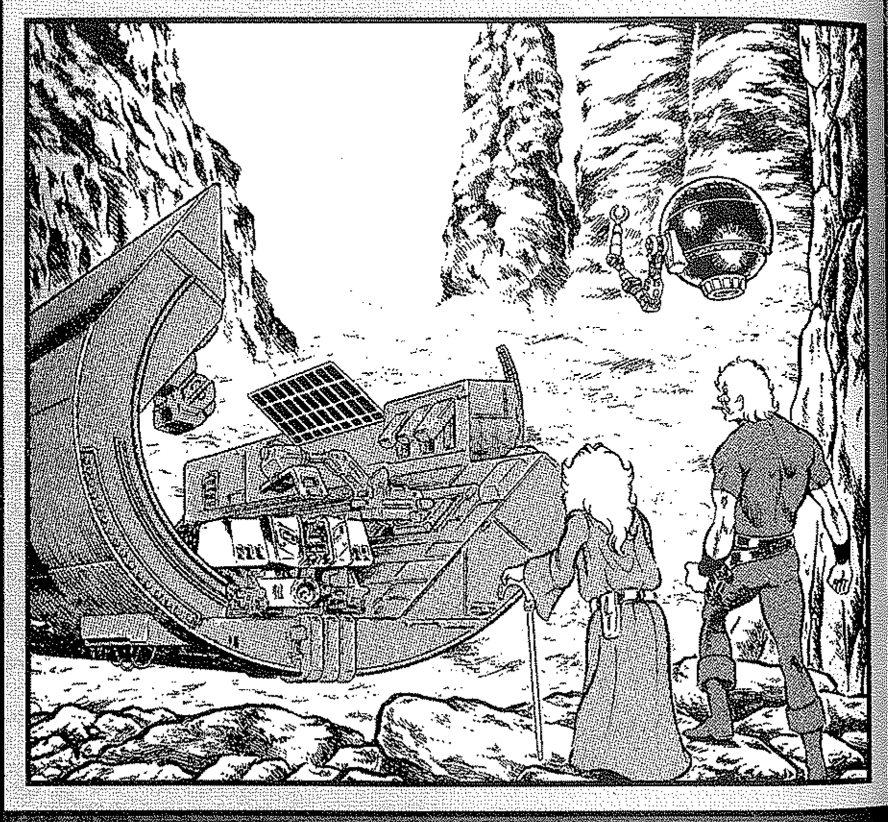
DESCRIPTION

On ne sait quasiment rien de cette planète préhistorique si ce n'est qu'elle héberge le centre de recherche du professeur Magellan, un vieil ami de Cobra. Équipé en matériel hyper-technologique dédié à la réparation d'Armoroïdes, il veillera à remettre sur pied Lady après qu'elle soit grièvement blessés lors d'un attentat à l'explosif orchestré par Crystal Boy et dont elle était la cible.
Le centre dispose d'une salle d'entraînement au tir et d'un atelier de réparation de vaisseaux.

Les seules créatures vivantes connues sont les Oiseaux Fossiles, des prédateurs qui ressemblent à de très gros et puissants ptérodactyles.

ET SI ?

Magellan s'est retiré sur cette planète oubliée et hostile afin de poursuivre ses recherches à l'abri du regard de la Guilde. Ses travaux sur les théories transdimensionnelles pourraient révolutionner l'hyper-technologie et peser lourd dans l'échiquier galactique.



TRIANGLE des SURFEURS

INFORMATIONS FÉDÉRALES

- AUCUNES -

DESCRIPTION

Le Triangle des Surfeurs est un secteur galactique connu pour contenir un nuage de lumière de 300 000 km constitué d'une infinité de grains de poussière d'étoile, ou Star Seeds. Une très ancienne civilisation, la race Elbow, aujourd'hui disparue, avait prospéré grâce à la culture de ces grains de lumière. Aujourd'hui de nombreux touristes fortunés viennent surfer à l'intérieur du nuage. C'est une des attractions que propose le Queen Love, un yacht spatial luxueux qui propose des croisières de rêve.

***NB :** Une graine de Star Seed vaudrait un million de diamants.*

Ce secteur a la réputation d'être maudit à cause des nombreuses disparitions inexpliquées qui sont rapportées. En réalité, les champs de Star Seeds attirent un monstrueux prédateur, le Maraudeur.



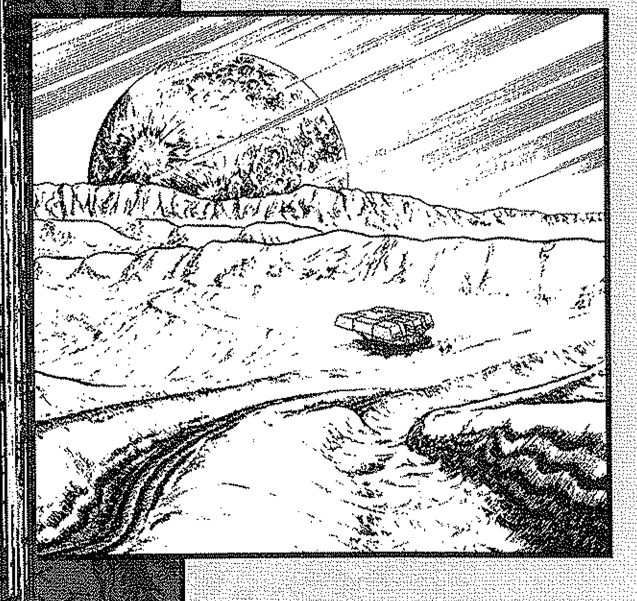
ZADOS

INFORMATIONS FÉDÉRALES

Atmosphère : Gazeuse, respirable sans équipement.
Satellites : 1 lune
Avancement technologique : Primitif
Climat : Aride
Faune : Occasionnelle (5)
Flore : Rare (3)
Magie : Occasionnelle (5). Essentiellement mentaliste
Marché noir : Occasionnel (5)
Lieux notables :

- Les colonies minières
- Le Château des Sables
- La pyramide des Anciens de Mars

Vestiges des Anciens : Occasionnels (5)
Fréquentée par : Cobra, Lady, Dominique Royal



DESCRIPTION GÉNÉRALE

Zados est une planète extrêmement aride, bien plus que le Sahara en comparaison, chauffée à blanc par une étoile solaire mourante et éclairée la nuit par une lune glaciale semblant dangereusement proche. Elle est entièrement recouverte d'océans de sables et d'îlots rocheux flottant littéralement à leur surface. C'est un monde frontière mal répertorié sur les cartes stellaires et dont la propriété n'est à ce jour toujours pas revendiquée, du moins selon les enregistrements officiels de la Fédération. Son sol est composé de mers de sables de différentes masses volumiques. Sur les 3/4 de sa surface, elles sont particulièrement fluides, quasi liquides, tout en autorisant, à l'instar de la mer Morte sur Terre, une flottaison importante des gros volumes comme les îlots rocheux, les plateformes d'extraction ou les vaisseaux. Dans ces zones, les véhicules peuvent s'enfouir et progresser comme des submersibles dans un espace aquatique. Se guider à la vue étant alors impossible, le véhicule doit être équipé de sonars pour évoluer en souterrain sans risquer de percuter un rocher flottant. Une autre caractéristique de ces mers de sables c'est qu'elles contiennent un fort pourcentage de particules de fer qui remontent et stagnent à la surface, phénomène dû à l'influence magnétique de la lune avoisinante d'après certains scientifiques, ce qui a pour conséquence de bloquer net les ondes des radars. Il est ainsi impossible de scanner le sous-sol depuis les airs.

Les zones les plus denses, n'est composé que de minerais rares, ce qui fait

de Zados une gigantesque mine à ciel ouvert qui regorge de richesses nettes d'impôts et accessibles à quiconque se donne le mal de l'exploiter. D'ailleurs, les seules agglomérations reconnaissables en scannant son relief mouvant sont des colonies minières extra-zadoriennes venues faire fortune, mais curieusement, nombre d'entre-elles ne sont plus que des installations disloquées et abandonnées, telles des stations pétrolières à la dérive et à moitié ensevelies. D'après les rumeurs, il semblerait que la territorialité libre de Zados soit contestée depuis quelques années par des autochtones jusqu'alors pacifiques mais devenus soudainement belliqueux : le Peuple des Épées.

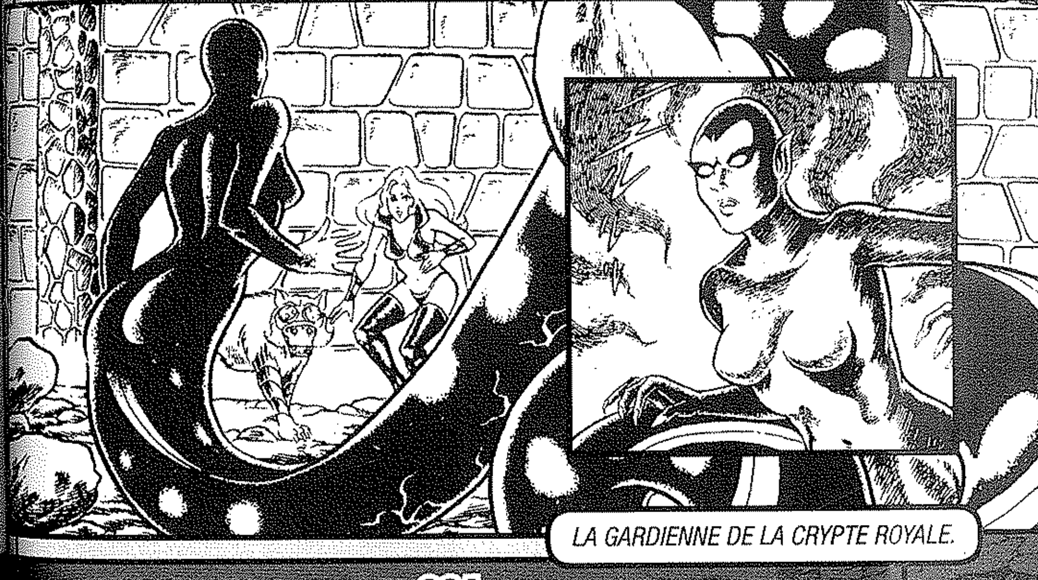
Se repérer sur Zados est une tâche particulièrement complexe à cause de la de sa géologie en perpétuelle mouvance. Les vents, la fluidité des sables qui génère des courants de circulation emportant les îlots rocheux, sans oublier l'influence magnétique de sa lune toute proche. Des dunes immenses se font et se défont, recouvrant les repères et les traces.

LES COLONIES MINIÈRES

De nombreuses entreprises ont été menées sur Zados pour extraire différents types de minerais rares et précieux, du petit groupe de baroudeurs monté pour l'occasion à la puissante corporation en quête de nouveaux développements économiques.

LE CHÂTEAU DES SABLES

Le Château des Sables, leur forteresse mobile, ressemble à un gigantesque tank caravanier, vingt à trente fois plus grand que le Turtle, long de 3000 mètres et il abrite 300 000 guerriers. C'est un vaisseau-état qui fait office de capitale au Peuple des Épées. Il peut émerger ou s'enfoncer dans le sable, à une profondeur de 2000 m et à une vitesse entre 90 et 100 km/h (50 nœuds). Il a une tour de contrôle ou de pilotage sur le dessus et avance grâce à d'énormes chenilles. Il



LA GARDIENNE DE LA CRYPTE ROYALE.

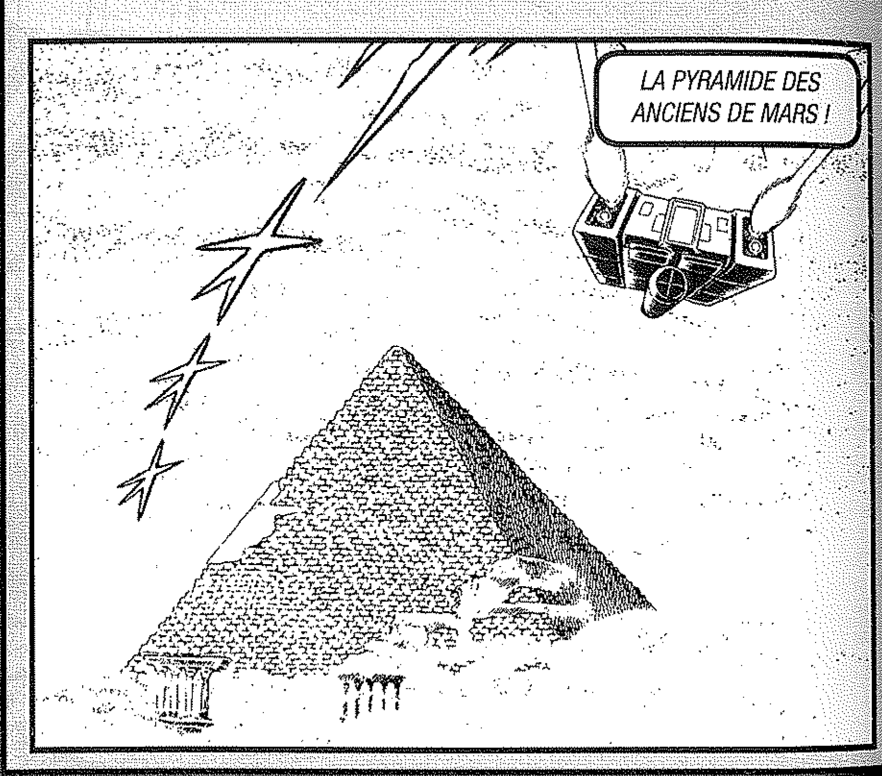
existe un passage secret qui permet de sortir incognito du Château des Sables. Ses scanners peuvent détecter un engin à 12 km. Il tire des torpilles capables de filer à vive allure à travers le sable.

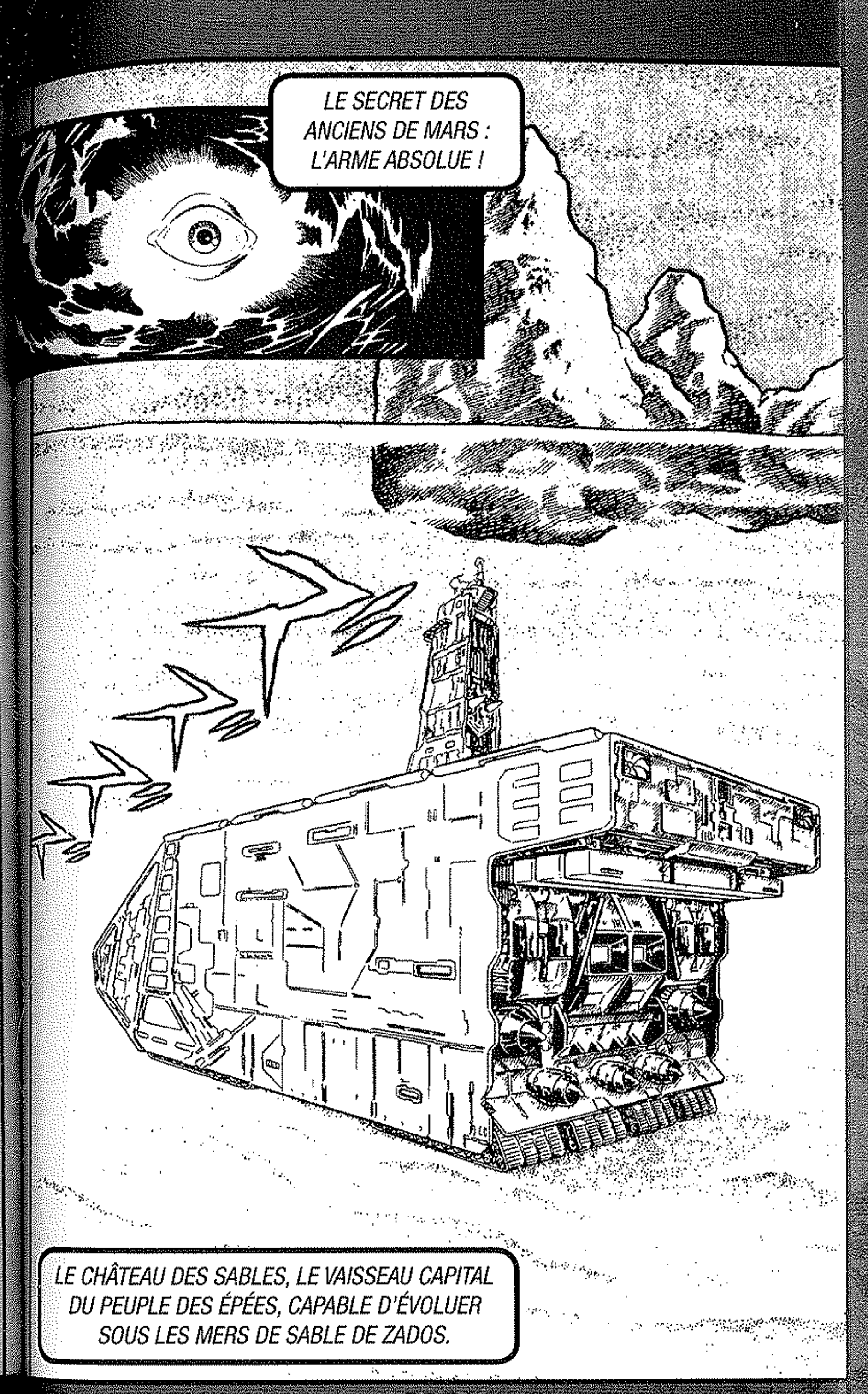
Les geôles renferment des prisonniers, la plupart des chercheurs d'or égarés ou des ouvriers naufragés des plateformes d'extractions abordées. Selon le cas, ils servent d'esclaves ou de plat principal.

LA PYRAMIDE DES ANCIENS

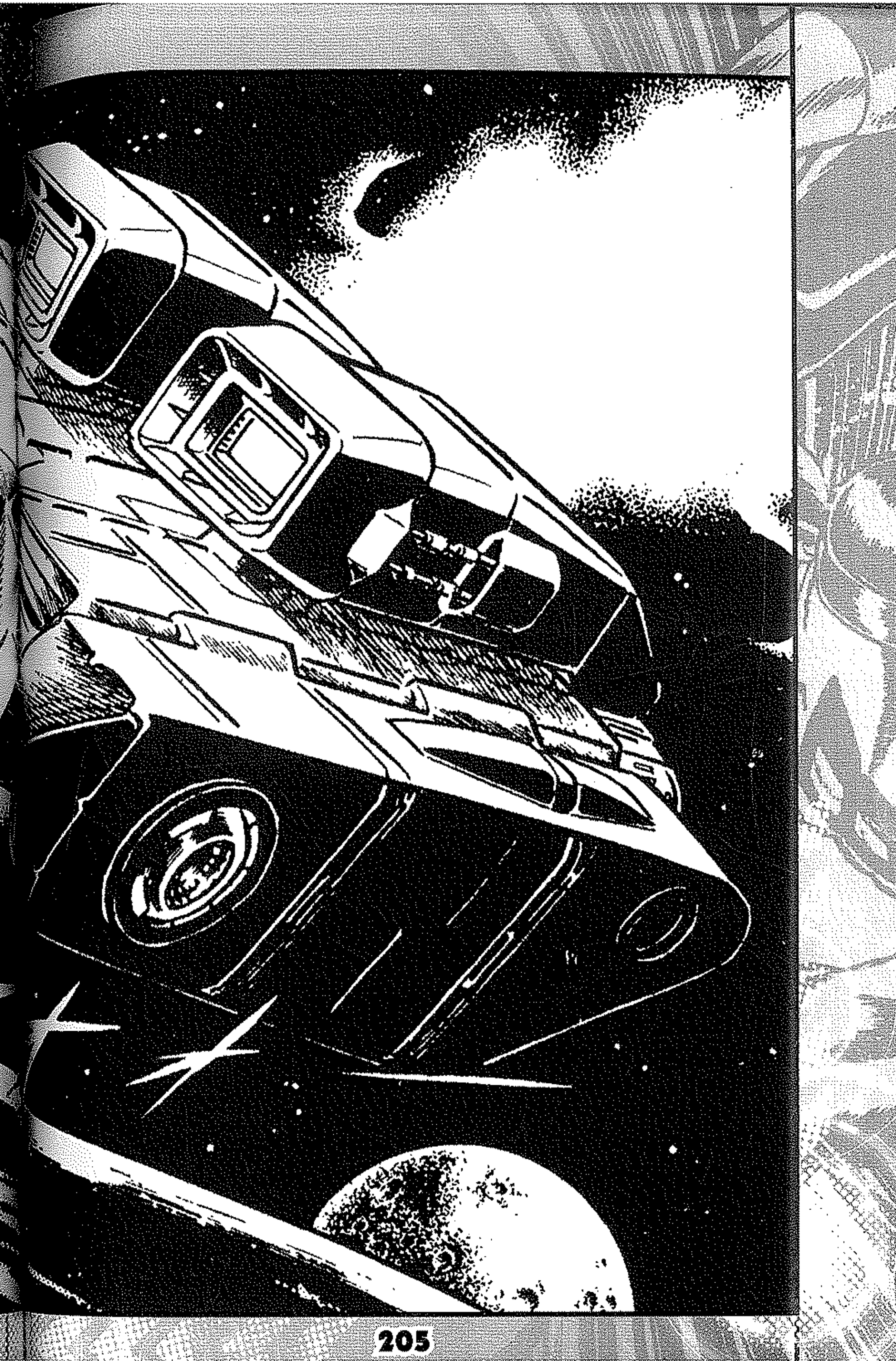
Située en plein désert de Zados, elle semble ne disposer que d'une seule entrée. A l'intérieur les couloirs forment un véritable labyrinthe et les murs sont constitués d'une roche fluorescente. Le sol dissimule des trappes qui basculent vers des puits dont le fond est rempli de pointes mortelles. Au centre de la pyramide, on trouve la chambre funéraire dont la porte est une sorte d'arche entourée de gravures cunéiformes mayas/aztèques. L'entrée de la chambre funéraire est jonchée de squelettes humanoïdes et elle est gardée par une créature : une sorte de femme-serpent, **la gardienne de la crypte royale**.

La tombe du roi se trouve dans la chambre funéraire, c'est un sarcophage en pierre ouvragé de motifs mayas qui contient un fabuleux trésor d'or et de bijoux, dont l'un est l'Arme Absolue, l'héritage ultime de la puissance des Anciens de Mars. A la sortie de la chambre funéraire, un boîtier de commande permet de bloquer la porte coulissante et d'activer un piège qui fait couler des tonnes de sable depuis le plafond.




LE SECRET DES ANCIENS DE MARS : L'ARME ABSOLUE !
LE CHÂTEAU DES SABLES, LE VAISSEAU CAPITAL DU PEUPLE DES ÉPÉES, CAPABLE D'ÉVOLUER SOUS LES MERS DE SABLE DE ZADOS.





LE COEUR D'OPTIMUS

Par Mahyar Shakeri

AVANT-PROPOS

Ce chapitre comprend plusieurs scénarios sur le thème du Rugball, ce sport à la fois enivrant et mortel dans l'univers de Cobra. Ensemble, ces histoires constituent une campagne ambitieuse au cours de laquelle les joueurs vont vivre des évènements majeurs. Et ce qui paraissait au départ comme une banale aventure se transformera en une fresque épique.

À l'issue du premier scénario, vos héros prendront conscience des enjeux et rejoindront un sponsor pour entrer dans le championnat pour la Coupe des 7 Galaxies ! Ils devront alors former une équipe soudée et entraînée à affronter les pires adversaires de Rugball.

Mais rassurez-vous, cher meneur. Chaque scénario proposera son lot de conseils pour personnaliser, orienter et pimenter vos parties. Après la lecture de ce chapitre, il ne vous restera plus qu'à réunir des amis prêts à devenir des légendes de l'Univers Zéro.

INSPIRATION

- La technologie du vaisseau de Cobra, le Turtle.
- Les graines de contrôle de Tarbeige, l'Homme-plante.

CASTING

.... SEIGNEUR LARS ULMARD
Le Grand Vilain.

.... Dr MINOTAURE
Un scientifique fou.

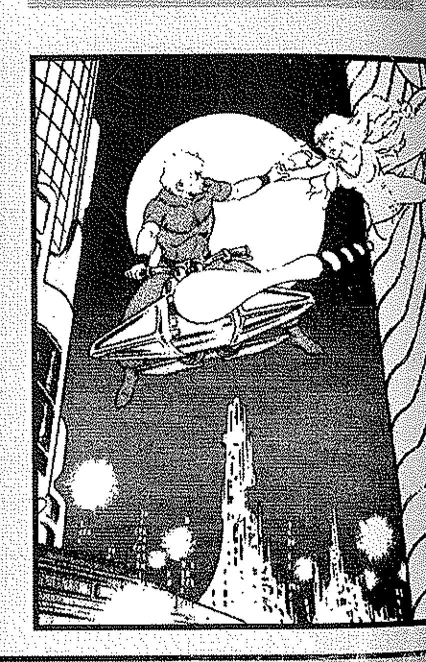
.... AARON ULMARD
Un jeune allié fougueux.

.... ALEKZAR
Un héros disparu d'Optimus.

.... ZSONDIA
Un lieutenant d'Optimus

NOTE AU MJ

Parmi ces PNJ, un seul ne doit en aucun cas périr durant cet épisode. Il s'agit d'Aaron Ulmard, qui deviendra par la suite un important personnage de la campagne.



BANDE-ANNONCE

Nous sommes en pleine Coupe des 7 Galaxies. San Santiago, un vétéran de Rugball, engage nos aventuriers pour retrouver un jeune prodige du nom d'Aaron Ulmard. Mais à peine arrivé à destination, sur la station Optimus, le groupe apprend avec horreur la mort du sportif recherché. Lui et plusieurs de ses amis auraient été victimes d'une agression injustifiée. La tension monte alors d'un cran quand les personnages assistent à la veillée funéraire, au cours de laquelle la population se fend de discours vindicatifs et vengeurs.

Toutefois et dans le plus grand secret, Aaron réapparaît, gravement blessé. Il soutient aux héros que son paternel a engagé des tueurs à gages pour l'abattre parce qu'il a découvert son secret : le père indigne compte transformer la station Optimus en arme stellaire ultime.
Le temps joue contre la montre et les personnages représentent probablement le dernier rempart contre un projet fou capable de causer la mort de millions d'innocents.

DÉCOR

LA STATION OPTIMUS

Il est de notoriété publique qu'Optimus, le « Rubik's Cube de l'espace » comme on la surnomme aussi en référence à un très vieux casse-tête terrien, dispose d'un cœur magnétique permettant de recomposer la structure de la station par simple commande, comme un gigantesque Rubik's Cube. De fait, la ville galactique, évolutive et modulaire, nourrit les fantasmes des plus grands entrepreneurs de la galaxie.

La station génère son propre champ de force qui l'isole du vide spatiale. Elle possède également un générateur indépendant dont la fonction première assure la simulation d'un microclimat, plus ou moins prononcé, chaud ou froid selon la saison représentée – sans possibilité cependant de produire de grandes dépressions comme une averse ou de la neige. L'architecture présente des avenues, bâtiments, bars et hôtels dont le gigantisme emprunte au Cyber-gothique, avec ses formes froides et parfois torturées. Le tout dans une logique de grand luxe.

Un bon millier d'habitants occupe Optimus, dont le tiers de la structure est dédié à des services techniques de haute qualité centrés autour du spatioport, comme une sorte de super-garage. La maintenance et la réparation de vaisseaux est la principale activité économique et, dans la mesure où son itinéraire gravite autour du croisement de plusieurs routes stellaires majeures, nombreux sont les navires nomades à en profiter : du simple taxi-spatial venu faire un plein, en passant par la frégate évadé d'une planète-prison à la recherche de pièces de rechange. Tous sans exception vantent les prestations des ingénieurs de la station.

Cette entreprise, que l'on peut qualifier de mégacorporation, profite à l'ensemble de sa communauté qui jouit d'une parfaite indépendance face aux turpitudes de l'économie extérieure. Les caisses

d'Optimus débordent de dollars, d'or et diamants. Les entrepôts ne manquent pas de matériels en tout genre, de ressources alimentaires et énergétiques (récentes ou antiques). Par conséquent, elle peut errer des mois, voire des années, sans jamais s'approcher d'une planète.

Optimus, comme tout vaisseau richement appareillé, n'échappe pas à la convoitise des Pirates de l'Espace. On dénombre ainsi en moyenne une attaque par trimestre, en fonction de la zone explorée. Ces offensives visent à asservir, piller ou simplement détruire la station. Heureusement, cette dernière dispose d'un système de défense implacable, conçu sous la forme de trois puissants canons, virevoltant par attraction magnétique autour de la station comme des électrons, ce qui leur permet d'aborder tous les angles de tirs à une vitesse sidérante pour leur taille. En complément, la sécurité intérieure se pare d'une milice disciplinée sous le commandement de Zsondia, une Elfe plutôt peu amène (voir description PNJ).

US ET COUTUMES

Trente ans passés en autarcie à cultiver et revendiquer l'autonomie d'Optimus ont fini par conditionner l'état d'esprit des occupants. Ceux-là n'ont plus à subir les problèmes de pauvreté, de famine et d'esclavagisme qui sévissent un peu partout au cœur des Sept Galaxies. Dès lors, si un jour la station décidait de ne plus accueillir de voyageurs, la communauté oublierait vite les particularités du mode de vie terrien. Il n'est pas rare que les visiteurs et les immigrés interprètent ce détachement comme une certaine forme d'arrogance de la part des « natifs ».

Une fois par trimestre, un conseil composé des huit membres les plus respectés de la station se réunit autour de Lars Ulmard, le père d'Aaron et dirigeant d'Optimus. Ces décideurs, d'éminents navigateurs, ingénieurs et commerçants, évoquent les prochaines évolutions d'Optimus, décident des destinations et étudient ensemble des demandes d'immigration. Rares sont les dossiers suscitant une véritable attention, à part pour les branches scientifiques qui peuvent recruter pour compléter les compétences de leur service. Le conseil propose alors une rencontre en bonne et due forme avec le demandeur d'asile afin de le jauger et d'estimer s'il est apte à devenir un résident permanent.
Il arrive aussi au conseil de valider la demande d'un nouveau résident uniquement parce qu'il fait preuve d'une certaine notoriété, un peu comme si Optimus se constituait une élite.

HABITATS

Les bâtiments en plastacier, sortes de modules indépendants, mêlent technologies magnétiques, aérostatiques et science martienne. Mais rassurez-vous, votre appartement ne risque pas de partir à la dérive en cas d'interférence ou de coupure de courant. L'attraction magnétique produite par le cœur de la station maintient les bâtiments mieux que le béton. Cela a deux avantages : d'une part, il n'y a nul besoin de structure de maintien, le magnétisme faisant son travail – il n'est pas rare qu'un bâtiment soit préfabriqué ailleurs avant d'être intégré à Optimus. D'autre part, la station peut être réorganisée selon les envies

(par excentricité, volonté d'optimiser l'espace ou simplement pour tuer dans l'œuf des conflits de voisinage).
La disposition des habitats présente néanmoins une logique hiérarchique. Les plus influents occupent les hauteurs, les autres restent... en dessous.

VÊTEMENTS

La mode favorise des vêtements moulants, avec un tissu dont l'élasticité limite les frottements de l'air en générant par électrostatisme un micro champ de force. Cela permet des déplacements vifs et précis. Les combinaisons militaires sont même munies d'un système augmenté pour amplifier les Réflexes [Bonus +1 pour les tests liés aux déplacements].
Si vous habitez à l'étage, on vous proposera certainement des Strato-bottes aux semelles équipées de plaques magnétiques. Ainsi, il vous suffit de vous positionner en des endroits spécifiques pour vous élever dans les airs. Cet accessoire, vraiment pratique dans les quartiers nivelés, évite d'attendre qu'un ascenseur veuille bien vous conduire chez vous.

LOISIRS

Parmi les hommes de sciences ayant œuvré à l'optimisation de la ville, il y a Georges. Et Georges n'attend pas qu'on le questionne sur son passé pour se fendre de quelques confidences. Avec sa voix grondante et une vantardise à toute épreuve, il raconte son parcours de champion de surf idolâtré dans les milieux sportifs. Après sa fracture du genou - une baleine des sables qui passait par là - hors de question d'abandonner sa passion ! Aussi, il mit à profit ses nombreux autres talents, ici scientifiques, pour imaginer l'un des loisirs les plus excitants de la décennie. Le skyslide. En effet, en détournant une infime partie de l'attraction magnétique produite par le cœur d'Optimus, Georges fait tenir des câbles métalliques dans le vide. Ceux-là tournent, zigzaguent, se lovent dans les endroits les plus improbables de la ville, jusqu'au sol.
Le principe de l'Optislide, consiste alors à s'accrocher à un de ces câbles à l'aide d'un mousqueton, pour se laisser glisser à une vitesse vertigineuse. Des variantes de ce loisir existent, elles mettent le sang-froid à l'épreuve et également, d'une manière certaine, l'intégrité physique. La meilleure version de la tyrolienne connue à ce jour, sur fond de vide sidéral.

NOURRITURE

Si vous aimez vous infliger le frisson d'une bonne session d'Optislide, préférez manger léger. Puisqu'au bout de la huitième portion de sushi, vous rendrez tout ! De fait, nous observons deux cuisines locales.
La première s'adresse aux sportifs et habitants qui fréquentent les niveaux supérieurs de la station en utilisant la technologie magnétique implantée dans leurs semelles. Elle se compose de légumes de synthèse et autres nourritures lyophilisées. La seconde cuisine concerne les soirées dites au sol. Allez voir du côté de chez Funza Bar, vous apprécierez les meilleurs sorbets d'huile de viandes trempés dans des pains vénusiens. À la fin de votre repas, vous passerez une bonne heure, allongé sur un sofa, à digérer en chiquant du tabac.



LE SOMBRE SECRET D'OPTIMUS

De terribles évènements entachent le tableau dépeint par l'histoire de la station. Avant sa création, trente ans plus tôt, deux amis, Lars Ulmard et Alekzar, parcouraient la Galaxie en quête de trésors. Ils évoquaient souvent leur désir de s'installer pour de bon. Le duo économisait sans relâche dans l'espoir de construire une ville, pour y fonder une famille, élever des enfants et enfin laisser derrière leurs jeunes années de dangers. Jusqu'au jour où ils découvrirent un artefact antique, une technologie interdite née de la folie des Anciens de Mars. Il s'agissait du cœur d'Optimus, une sphère flottante constituée d'un métal liquide rouge sang. Malgré les avertissements d'Alekzar, Lars plongea la main dans cette substance venue d'une autre dimension. Un lien télépathique se scella et Ulmard comprit qu'il pouvait prendre le contrôle de toute la matière métallique environnante. Il vit alors en cela l'opportunité d'accomplir leurs rêves communs, mais sous un angle plus ambitieux : le principe de la station était né.
Lars manquait cependant de ressources pour mener à bien son projet. Il emprunta des sommes affolantes à des investisseurs, des dirigeants de la Ligue de Rugball, richissimes mécènes curieux de voir le concept aboutir.

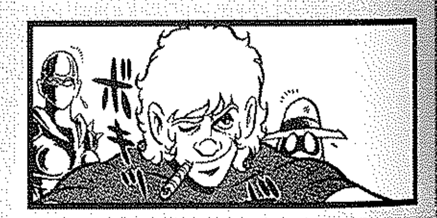
Contre toute attente, la station Optimus devint une œuvre technologique majeure. La puissance de son cœur - le cœur d'Optimus - fut optimisée avec des générateurs et des superordinateurs. Mais cependant, un mal enfoui s'insinuait dans l'esprit de Lars. Les forces insidieuses de ce pouvoir trouvaient leurs sources chez les Anciens de Mars. Ces derniers avaient expérimenté une certaine forme d'immortalité, en enfermant leurs âmes dans la Matière Rouge. Quand Lars établit le contact, sans le savoir, il ouvrit la porte de sa conscience à ces fantômes du passé. Ces derniers prirent progressivement possession de Ulmard qui devînt leur marionnette.
Alekzar ne le comprit que trop tard. Avant même de pouvoir agir pour sauver ce qu'il restait de son vieil ami, il tomba dans un piège et fut enfermé dans un sarcophage cryogénique.

Aujourd'hui, Lars n'est plus qu'une ombre, un jouet entre les mains d'esprits maléfiques qui le commandent depuis la Matière Rouge. Ils lui murmurent des ambitions de guerre et de mort, avec un lourd tribut à payer, à commencer par la vie de son fils. Optimus s'apprête à vivre une nouvelle évolution et nos héros seront les seuls à pouvoir l'en empêcher.

NOTE AU MJ

Enjeux

Le cœur d'Optimus fait l'objet du fil rouge de la campagne. Il déchaînera les passions des personnages et mettra leurs vies en péril. Les informations dont vous disposez ci-dessus ne seront néanmoins pas toutes connues des joueurs dans ce scénario. La prise de conscience des enjeux ne viendra que plus tard.



INTRODUCTION

L'histoire commence en plein hiver, sur Terre. Les personnages sont invités dans la magnifique propriété lacustre de Santiago, un vétéran de Rugball. Ce dernier arbitre un match amical, entre deux équipes de jeunes filles gloussant à la moindre faute. La scène se déroule en extérieur, sous un dôme invisible produit par le générateur de climat installé sur le toit de son manoir. Le champ de force installé sur la propriété donne l'illusion d'une saison printanière, mais la seule vue de l'horizon blanc cotonneux trahit la supercherie –bien que le contraste apporte une certaine beauté à l'ensemble.
Santiago prend son rôle d'arbitre très au sérieux et invite le groupe à enfiler des blousons de supporters pour encourager les demoiselles luttant pour remporter un faux trophée. Le vétéran remercie les héros d'avoir pu se libérer et les couvre de compliments sur leur réputation (si celle-ci le justifie). Un robot aux couleurs criardes propose des mets de choix, parmi lesquels des spiritueux et amuses bouches au goût particulier.

« Vous êtes sûr que vous ne reprendrez pas un peu d'anguille des marais ?
Je vous assure que sa sauce vinaigrée au charbon de bois couvre son amertume. »

L'ancien sportif a fait venir nos héros pour un travail plutôt bien payé. Il aurait souhaité accomplir cette tâche lui-même, malheureusement ses priorités l'accaparent énormément. À ce moment, Santiago se fend d'une vive critique à l'attention d'une joueuse, qu'il expulse du terrain.

La Coupe des 7 Galaxies a commencé et il veut mettre toutes les chances du côté de ses équipes en dénichant les meilleurs joueurs. Chaque jour, des dossiers s'empilent sur son bureau où les noms de prétendus talents défilent. Le cas d'un jeune homme dont on a vanté les qualités physiques et techniques l'intéresse au plus haut point. Il s'agit d'Aaron Ulmard. Ce dernier habite la station Optimus, une ville nomade parcourant la Galaxie en proposant des services d'entretien à la réputation plutôt flatteuse.
Santiago marque une pause, se ressert un jus de cactus avec quelques glaçons vivants ramenés de Vénus, et soumet de nouveaux rafraîchissements. Il encourage de sa voix puissante les jeunes filles.

« Allez mes chéries, on vous regarde. Faites plaisir à mes invités, ne trichez pas ! »

Il reprend et insiste sur le fait que les personnages devront se montrer discrets sur l'objet de leur mission. En effet, dans cette période particulière les chasseurs de têtes occupent les réseaux professionnels. Au mieux, le groupe peut se confier au père du garçon, Lars Ulmard, qui est aussi le dirigeant de la station. Dans tous les cas, il compte sur eux pour faire preuve de diplomatie et ne pas froisser le père. C'est une opportunité de carrière pour son fils, qui rêve certainement d'autre chose que d'errances à travers l'espace et jusqu'à la fin de ses jours.

Enfin et pour conclure, le riche homme d'affaires propose une avance de 10% sur leur salaire. Une ravissante

demoiselle au regard pétillant délivre à chaque personnage trois diamants semi-purs. Cette somme peut par la même occasion servir à financer leur voyage si par malheur le groupe ne dispose pas d'un vaisseau personnel. Le solde viendra plus tard, quand le transfert d'Aaron sera effectif.

NOTE AU MJ
Un groupe à composer
Si les héros ne se connaissaient pas encore, le plus raisonnable consiste à partir du principe que Santiago les a réunis. De toute évidence, son activité de sponsor lui permet de saisir au premier coup d'œil la complémentarité dans une équipe, et il est convaincu de l'efficacité des PJ s'ils parviennent à se coordonner. Le vétéran s'épanche alors dans un discours galvanisant et paternaliste, un exercice auquel il est rompu.

SANTIAGO DE NARCISSE

La trentaine à peine entamée, svelte, le regard malicieux accompagné d'un sourire aimable, les pommettes rebondies, les cheveux longs et soignés : toute une élégance presque naturelle.

Santiago porte en permanence son couvre-chef porte-bonheur, un chapeau de cowboy noir serti d'une pierre précieuse bleu-roi. Ce qui complète à merveille son costume azur impeccablement taillé aux boutons de manchette assortis.

L'affairiste vient d'une longue lignée d'investisseurs. Son père a recentré l'entreprise sur le Rugball, certes pour des raisons lucratives, mais également pour pimenter sa vie monotone. Qu'il est excitant de parier des millions, de voir s'entre-déchirer des joueurs pour l'honneur, la gloire ou d'obscures motivations. Santiago a hérité de la passion du jeu et il la dispense avec un enthousiasme saisissant. Il apprécie la bonne compagnie et prêtera une attention particulière au PJ dont la Gueule ou le Sex-appeal égale ou dépasse le sien.

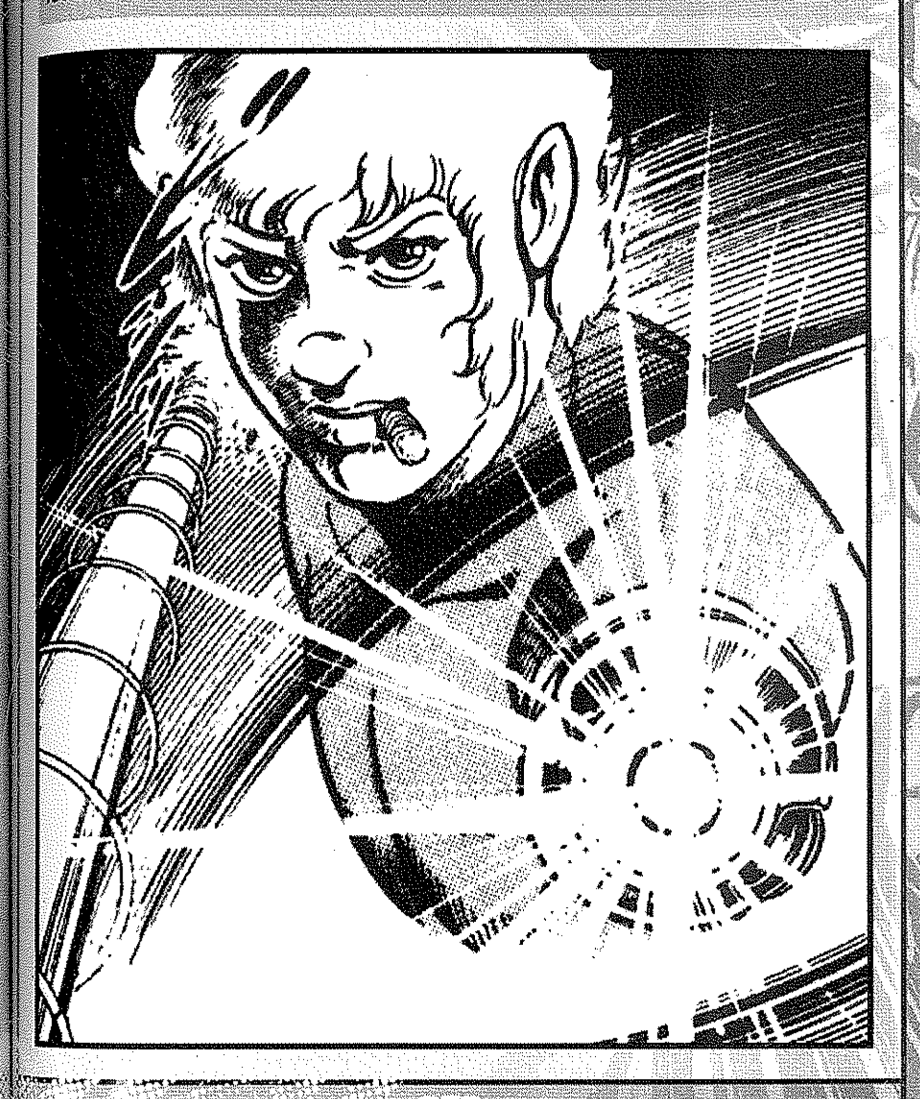
Interprétez ce personnage de manière investie : il entretient une conversation en même temps qu'il interpelle les joueuses se dandinant sur son terrain de Rugball privé. Son regard navigue souvent entre elles et les personnages, afin de ne pas perdre une miette de la progression du match. Cela ne le rend pas moins sympathique. Il apparaît au pire comme un excentrique qui ne sait pas quoi faire de sa fortune.

Punch	3
Réflexes	3
Gueule	4
Intellect	2
Psyché	2
Job : *Coach*	4
PULP!	3
Santé	3

NOTE AU MJ

Secrets

Vega De Narcisse, le père de Santiago, était un des investisseurs du projet Optimus à l'époque où Lars cherchait des financements. Vega a essayé d'influencer Lars pour qu'il mette la station au service de la Ligue, mais celui-ci a refusé. Quand Santiago a hérité de l'empire financier de son père, il a envisagé le problème sous un nouvel angle : il veut enrôler Aaron et gagner un moyen de pression sur la présidence de station. Cela dit, les qualités du fils restent indéniables dans le domaine du Rugball, ce qui, l'un dans l'autre, arrange bien les affaires de tout le monde.



ACTE 1

Dans le scénario, les PJ affrontent un adversaire rusé et prêt à tout pour atteindre ses objectifs. Mensonges, désinformations, trahisons, assassinats. Lars Ulmard (sous l'impulsion du Cœur d'Optimus), prépare ses plans depuis bien trop longtemps pour laisser quiconque lui opposer une résistance.
Ce premier Acte pose les jalons de la campagne. Il comprend des évènements dont l'objectif vise à désarçonner un peu le groupe avant la puissante entrée en matière de l'Acte 2.

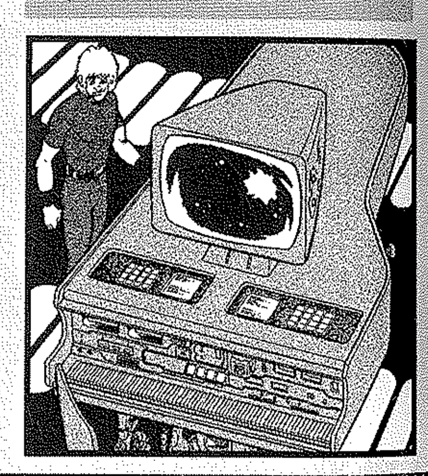
TROUVER LA STATION

Quelques recherches préliminaires permettent de localiser Optimus. Santiago l'avait prévenu, le travail est surtout exigeant en termes de temps – que le riche investisseur ne veut pas perdre. Voici différents moyens de trouver les coordonnées :

- En fouillant des bases de données publiques (via un piano-ordinateur), des heures durant.
- En échange d'un bon verre de whisky et peut-être de quelques dollars, un Allié fournit bien volontiers ces informations. Dans l'urgence, cette intervention devrait coûter un point de Pulp, mais à ce stade de la campagne, inutile de gaspiller cette précieuse ressource, d'autant que le groupe a peut-être été nouvellement formé et qu'il n'en déborde donc pas.

Glissez ensuite à nos héros que l'endroit où se situe Optimus ne leur est pas inconnu. En effet, le secteur peut facilement impliquer l'historique d'un ou de plusieurs aventuriers dans la mesure où la station gravite généralement dans le périmètre d'un grand carrefour de routes commerciales stellaires situé dans le système Avalon. Si aucun joueur n'a construit de background, prenez l'initiative d'en adapter un sur le pouce. Par exemple, des héros peuvent avoir grandi sur une planète proche ou avoir emprunté l'une des routes voisines lors d'un précédent voyage, mais sans lui porter plus de considération qu'une station essence.
Cet élément scénaristique préparé en amont permettra d'amener un enjeu supplémentaire dans l'Acte III, lorsque la station Optimus, transformée en arme stellaire ultime, menacera toutes les planètes et vaisseaux d'envergure du secteur.

NOTE AU MJ
Vous pouvez agrémenter le voyage jusqu'à Optimus d'une rencontre cosmique aléatoire.



SCÈNE 1

Débarquement immédiat

Les aventuriers arrivent sur Optimus. D'emblée, le décor impressionne. Le nombre et l'intensité des lumières des plateformes assistent le pilote dans sa manœuvre. Des robots accompagnent le vaisseau, dans une chorégraphie de mouvements parfaitement minutée. Le débarquement s'accomplit en douceur sur l'une des faces de la station cubique et aucune secousse ne vient troubler l'émerveillement de la découverte. Nos héros auraient pu se fendre de quelques critiques au sujet de la prédominance technologique et de l'aspect « gros jouet », mais l'harmonie architecturale de sa surface comprend également une flore entretenue dans des bacs en suspension.

Malgré tout, un élément surprend le groupe. Arrivé sur le pont, aucun personnel d'accueil en attente. Du moins, aucun individu en chair et en os. Un robot accoste presque immédiatement les PJ. Asymétrique, monté sur chenilles, les angles piqués de diodes stroboscopiques et grimé en serveuse, il se présente sous le nom d'Anna et propose de répondre à toutes les exigences –selon le forfait que nos héros veulent s'offrir. Anna tend un menu de tarifs correspondants.

Une ou deux minutes plus tard, un second robot, cette fois-ci volant, intervient. Petit, ovoïde et dont la tête prend la forme d'une enceinte frappée d'une bouche humaine en silicone.

« Bonjour amis voyageurs, je suis Jeff. »

Il s'exprime avec un ton aristocratique et indique avec la plus grande courtoisie, qu'après un rapide scan du vaisseau, celui-ci présente des avaries latentes au niveau des propulseurs. Une accélération ou décélération trop brusque pourrait entraîner une surchauffe des moteurs et de surcroît une explosion qui, irrémédiablement, causerait la fin de tout organisme vivant à son bord. Conformément au protocole galactique de navigation alinéa 23, le véhicule restera sous sceller le temps d'accomplir les réparations de rigueur. Le montant de la restauration s'élève à 77 226 dollars, prenant en compte les trente-quatre heures et vingt minutes de travail. Les PJ remarquent aussitôt de massives attaches magnétiques se caler sur leur vaisseau, dans un bruit infernal et sec. D'autres convois se trouvent exactement dans la même configuration. La bouche en silicone sourit.

Anna prend la relève et insiste... Elle se fera un devoir d'honorer toutes les demandes formulées par nos héros, dans le cadre des législations légales opérant dans la Fédération des Galaxies Unies – donc impossible de la forcer à commettre un vol, de les aider à quitter la station sans s'acquitter de leurs factures. Anna fournit à chacun une carte des lieux, un passe pour une consommation gratuite dans le bar de leur choix et un collier de fleurs aux senteurs sucrées. Bienvenue.



LA CARTE

Plan imprimer sur papier « à l'ancienne », elle indique sommairement les rues de la station, les établissements publics, les quartiers de la milice et l'Hôtel de Ville où siège Lars Ulmard. Le document paraît vieillot, mais en émettant une pression sur la surface cristalline située dans son coin supérieur, une représentation holographique en trois dimensions apparaît à la surface. Le clignotement en jaune situe le porteur de la carte sur Optimus.

En réussissant un test d'Intellect, un personnage peut marquer des zones avec des checkpoints, pour les retrouver ensuite, ou encore télécharger des données spécifiques. La carte peut se garnir de nombreuses informations complémentaires.

Des questions :

- **Où est Aaron Ulmard ?**
  « Il est ici »

[Anna montre un endroit sur la carte]

- **Où est Lars Ulmard ?**
  « Il est ici »

[Anna montre le même endroit].

- **Où sont les ingénieurs & habitants ?**
  « Ici »

[idem]

- **Où sont les propriétaires des autres vaisseaux scellés sur votre pont ?**
  « Ici »

[idem]

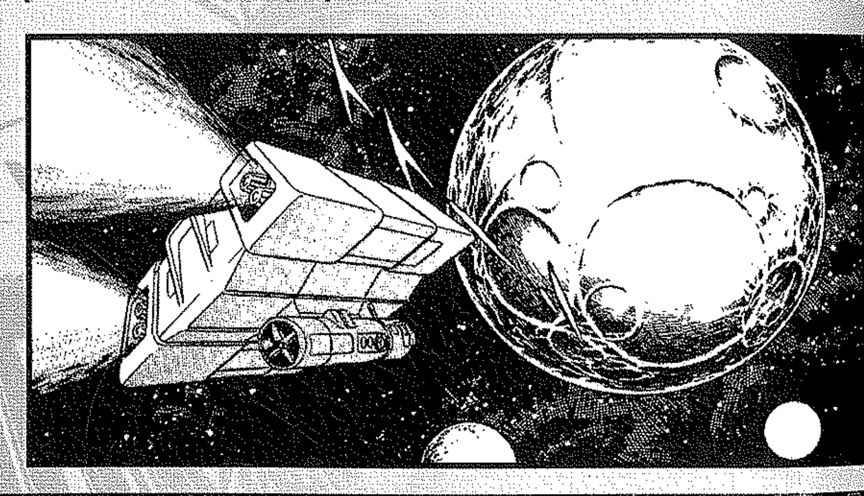
- **Quel est l'endroit que vous nous indiquez ?**
  « La cour de l'Hôtel de Ville »

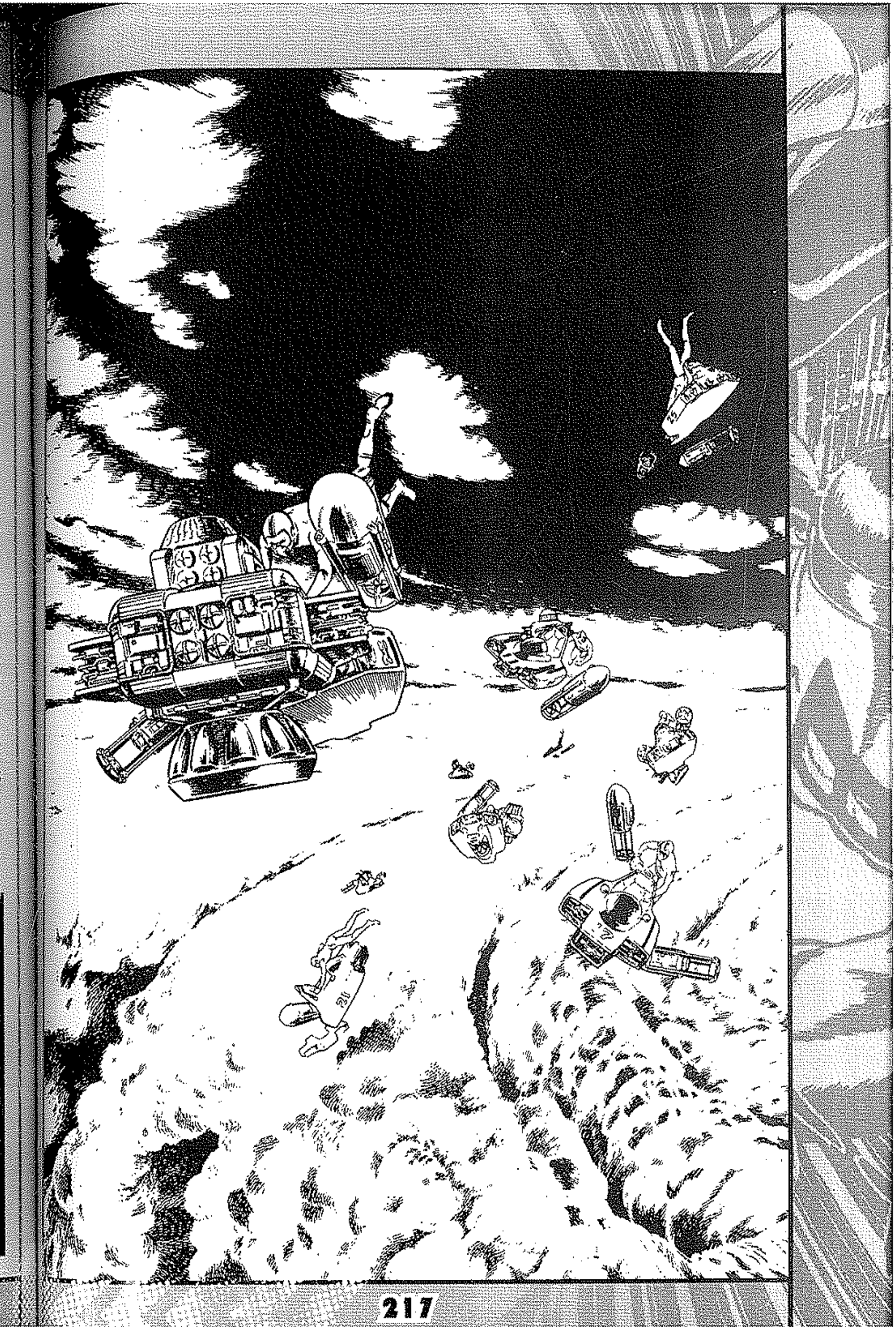
- **Que font tous les gens là-bas ?**
  « Ils célèbrent une fête humaine »

- **Laquelle ?**
  « Ils célèbrent la fin du fonctionnement de plusieurs d'entre eux »

[Anna n'a pas été mise à jour pour connaître les détails de l'événement]

En dehors des questions d'usage sur des coutumes locales ou des ressources techniques, le robot se limite aux réponses ci-dessus.







NOTE POUR LE MJ

La population, rassemblée à la cour de l'Hôtel de Ville, honore la mémoire d'Aaron et de ses amis assassinés. C'est la raison pour laquelle le groupe ne croise pas âme qui vive.

Par ailleurs, sur ordre de Lars Ulmard et jusqu'à la fin de la veillée funéraire, le spatioport n'autorise plus les départs. Dans le même ordre d'idée, les établissements publics restent fermés. Ces manœuvres servent les plans du dirigeant de la station, vous le verrez dans la scène suivante.

« Euh patron ? On a un… problème. »

Un PJ peut prendre contact avec Santiago (il y a quelques cabines téléphoniques à la mode terrienne sur la station). Au bout du fil, il se montre froid et ne s'attendait pas à devoir venir à la rescousse de ses employés. Selon les trésors de politesse déployés par le héros, Santiago peut ou non accepter de prendre à sa charge les réparations du vaisseau. Sous réserve que le groupe honore sa parole et ne l'importune plus d'ici à ce qu'il accomplisse sa mission. Il ne répondra à aucune autre sollicitation jusqu'à la fin du scénario.

Le prix exorbitant réclamé par la station implique non seulement une restauration, mais également une mise à niveau du matériel (laissée à l'entière discrétion du Croupier). C'est la raison pour laquelle les coûts côtoient des sommets, voire finissent par dépasser le prix de l'appareil seul.

Des héros apeurés (ô tristesse !) : De jeunes aventuriers peuvent s'angoisser de la situation. S'ils ne prennent pas l'initiative de se rendre à l'Hôtel de Ville et patientent sur place, Anna leur délivre une invitation de la part de Lars Ulmard. Il sollicite leur présence sans plus tarder. Un PJ avisé saisit aisément l'importance d'une telle invitation, et un refus serait probablement mal interprété.

SCÈNE 2

Oops !

L'agencement de la cour de l'Hôtel de Ville, grand édifice au style architectural du second Empire européen sur Terre, ne permet pas d'espionner sans être vu. Le vis-à-vis, total, met en lumière le premier PJ qui pénètre la rue principale. L'immense place réunit presque toute la population, aux styles vestimentaires tirant vers le sombre ou le violet. Les plus éloignés portent une tenue sobre et sans fioriture, très échancrée pour les femmes, quand les plus proches de l'hôtel arborent des robes de bure, capuches baissées et surmontées d'une bougie métallique en suspension. Ces derniers forment une file, une procession funéraire. Ils agitent mollement des encensoirs.

Les émanations s'emparent de l'espace et parviennent jusqu'aux narines de nos héros, piquant leurs sens et éveillant de désagréables souvenirs. Dans l'assemblée, on reste muet, le regard perdu, on verse des larmes silencieuses, on étreint un proche. Certains, plus rares, contiennent une colère sourde en serrant fermement les poings.

De côté et sans se mêler à la population, se tient une trentaine d'individus. Leurs

accoutrements hétéroclites laissent supposer qu'ils sont étrangers à la station. Et les expressions au malaise palpable le confirment. À l'instar des PJ, ces personnes assistent à la cérémonie surtout par égard au maître des lieux.
Soudain, un androïde en uniforme militaire et au regard argentin vient à la rencontre de nos héros. Il les enjoint à retrouver les autres étrangers, à l'écart, et les remercie d'honorer la mémoire des défunts d'Optimus. Le milicien coupe court à toute question et insiste sur le respect de l'évènement. Si besoin, les PJ pourront le retrouver après la cérémonie, ici ou à la caserne. Son nom est Philéas.

Indubitablement, toute l'attention se porte sur la façade de l'Hôtel de Ville. Un homme se dresse de toute sa hauteur, au balcon de l'édifice. Un cinquantenaire charismatique, au visage émacié, les yeux écarquillés épris de tristesse, la tenue sombre, simple, mais élégante . Si le groupe a pris la peine de se renseigner sur Lars Ulmard, ils le reconnaissent sans peine.
Le père se montre reconnaissant envers l'assistance pour sa présence. Des projecteurs lâchent une dizaine d'images holographiques, ils dessinent des portraits de jeunes adultes à différents moments de leurs vies (anniversaires, diplômes, activités familiales...). Des mots aimants apparaissent et disparaissent dans des volutes fantomatiques, ainsi que des noms. Parmi lesquels celui d'Aaron.
Le seigneur Ulmard entame un double discours parfaitement maîtrisé (le PJ avec la plus forte valeur de Psyché lui reconnaît ce talent). Les trémolos de sa voix se transforment subtilement en sursauts haineux. Un mépris presque contagieux, capté par l'assemblée et interprété comme une conduite à suivre.

L'allocution répondra à bien des interrogations au sujet de l'affaire – vous pouvez lire l'extrait ci-dessous :
« Hier, nos enfants ont été mortellement agressés. Leurs meurtriers croupissent en ce moment dans mes prisons et aucune clémence ne leur sera accordée. La mort seule les attend. Ouvrez les yeux, mes amis. Longtemps, notre station a vécu dans l'ombre de la Galaxie. Elle a rendu service à d'incalculables voyageurs. Mais aujourd'hui, il suffit. Les choses vont changer... notre station ne servira plus les intérêts de la Fédération et personne plus ne tentera quoi que ce soit contre nous ».
[Les murmures s'intensifient dans la foule portée à ébullition]

Sur un test réussi de Psyché (associé à des Jobs comme *Artiste, Diplomate, Journaliste, Marchand, Policier* ou *Scientifique*), un aventurier soupçonne, par un « je-ne-sais-quoi » dans l'air, qu'une force supérieure est à l'œuvre. L'attitude extrême de la population ne semble pas naturelle. Elle qui boit les paroles du dirigeant tel un apôtre devant son messie ! Dans une exaltation qui sonne plus comme une déclaration de guerre que comme une célébration funéraire.

LA TRISTESSE DU MEILLEUR AMI

Au milieu de la foule, un homme-canard hurle à plusieurs reprises le prénom d'Aaron. La masse se fend en deux et le laisse passer jusqu'aux étrangers.

Ses yeux bouffis aux poches profondes, ses larmes dans la voix et son haleine chargée lui donnent une pathétique apparence. Il brinqueballe et se présente vaguement en agitant une bouteille de vin presque vide.

« Moi, j'suis Roland. L'meilleur ami d'Aaron ! Et mon copain me manque, vous savez pas combien... »

Avec une rapidité incroyable, le canard dégaine un pistolet, hasardeusement en direction d'un PJ. Il marmonne quelque chose d'incompréhensible. La situation échappe d'un coup des mains de Lars, lui aussi surpris. Ce dernier exige de Roland qu'il range son arme. Le canard au regard absent ne réagit pas. La foule reste interdite.
Si le PJ effectue un geste brusque ou n'essaie pas de calmer ses ardeurs, une balle part et érafle son oreille, produisant une blessure superficielle (encaissement d'un ou deux point(s) de Fatigue). La milice finit par maîtriser le PNJ, Lars fait appel à un médecin pour le héros et la tension augmente d'un cran. Le dirigeant peine à ramener le calme dans ses rangs.
Si le PJ tente de ramener Roland à la raison (test réussi de Gueule), celui-ci geint, renifle et manque d'appuyer sur la gâchette. Il range ensuite son arme et va s'asseoir sur le trottoir d'en face, la tête entre les mains.
Si les PJ décident de partir pendant le discours de Lars Ulmard, Roland leur barre la route et les interpelle, eux en particulier.

La veillée se poursuit encore une heure, après quoi Lars Ulmard libère les étrangers de leurs obligations. Il leur indique que les établissements publics rouvriron[t] leurs portes, seulement demain. Lui-même n'accordera d'audience qu'apr[ès] ce jour de deuil.

Lars se retire de la cérémonie char[gée] en émotions. Il laisse la populatio[n] s'épancher devant les projections holo[graphiques] des enfants disparus. L[e] bilan pour les aventuriers ? Leur missio[n] est un fiasco total. Aaron a semble-t-[il] été assassiné un jour avant leur arrivé[e] et leur vaisseau subit des réparations a[u] coût exorbitant.

SEIGNEUR LARS ULMAR[D]

Grand Vila[in]

C'est un humain d'une cinquantain[e] d'années, maigre, chauve et aux yeu[x] devenus au fil du temps uniformémen[t] rouges, en raison du lien étroit avec [le] cœur d'Optimus.

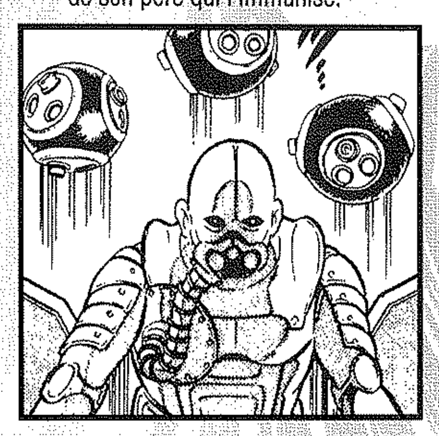
Par-dessus sa sombre tenue de moin[e] il porte un plastron de type bounty hun[ter] frappé du symbole de la station. U[n] O barré verticalement . Des morceau[x] de plastacier épais de deux centimètre[s] lévitent en permanence dans son do[s]. D'ordinaire ils forment un disqu[e] comme un bouclier dorsal en mouve[ment]. Mais ils s'agitent ou prenne[nt] une configuration différente dès lo[rs] que Lars éprouve des émotions forte[s]. Par exemple au cours de son discour[s] les éclats se positionnent par-dess[us] ses épaules et pointent l'assemblé[e] en pivotant sur eux-mêmes. Ulmard n[e] contrôle pas réellement ces morceaux [de]

métal. Ils sont une extension de lui, ou plutôt le résultat de sa Psyché infectée par la Matière Rouge de Mars. Lars ne peut donc pas les déplacer sur simple demande. Ces éclats fonctionnent à l'instinct, ils s'interposeront en cas danger, ou plongeront vers une cible si volonté de nuire il y a.

Punch	**3**
Réflexes	**3**
Gueule	**5**
Intellect	**2**
Psyché	**6**
Job : *Tyran mégalomane*	**4**
PULP!	**9**

- ***La base de toutes les opérations :*** Le seigneur Ulmard commande les super-ordinateurs de la station depuis son quartier général situé dans l'aile droite de l'Hôtel de Ville

- ***Les spores bicéphales :*** Lars a besoin de main-d'œuvre pour entretenir la station. Il ne peut pas tout automatiser, du moins pas tout de suite. Il faut du temps. Et se tourner vers la Guilde des Pirates tient davantage d'une prise de risque qu'autre chose. Les esprits de Mars s'impatientent, hors de question pour eux d'attendre encore des années avant de transformer la station en arme stellaire ultime. Aussi, pour s'assurer de la loyauté des habitants, il a utilisé des spores hypnotisantes et les a déversées dans les réserves d'eau de la station afin qu'ils puissent les ingérer. La principale fonction de ces cellules ? Parasiter toute pensée négative entre elles pour favoriser l'auto-conditionnement. Les hôtes de ces spores s'influencent donc sans pouvoir se contredire, comme dans une ruche. Il suffit alors d'induire une émotion forte pour marquer profondément la masse. En instrumentalisant la mort de son propre fils, Lars a réussi à conditionner la population, qui le suivra sans sourciller lorsqu'il faudra diriger Optimus transformée en arme stellaire ultime. Maintenant, à moins que les spores ne soient retirées des réserves d'eau, les habitants de la station ne feront pas marche arrière. À l'origine, ces cellules proviennent des restes d'un ennemi juré de Cobra : Tarbeige ! Lars Ulmard a acheté ces extraits génétiques sur le marché noir de Dugsert à des tarifs astronomiques. Puis, il a programmé les spores pour qu'elles ne l'affectent pas, lui. Par extension, son fils non plus n'a pas à souffrir de cette influence parce qu'il possède une signature chromosomique équivalente à celle de son père qui l'immunise.

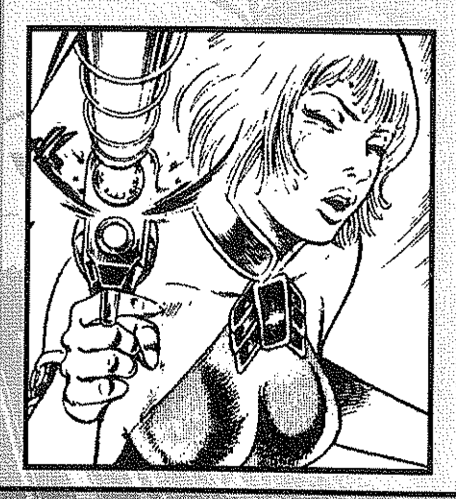


ACTE 2

Dans cet Acte, on compte trois scènes optionnelles qui, si elles ne sont pas jouées, n'empêchent pas le scénario d'évoluer. Ici, le groupe découvre les véritables enjeux de l'histoire, les choses vont s'accélérer pour prendre une ampleur presque irréelle.

SCÈNES OPTIONNELLES :

1. ***Les sentinelles d'Optimus***
Les personnages pourront trouver un Allié inattendu en la personne du milicien Philéas, croisé au cours de la cérémonie.
2. ***Face à Ulmard***
Une confrontation directe avec Lars, qui permet de confirmer ses intentions belliqueuses et son stratagème.
3. ***Troubles au spatioport***
Vouloir quitter la station débouchera sur autant d'ennuis que d'opportunités, avec quelques représentants de la Guilde des Pirates en prime.



SCÈNE 1

Le fils indigne

Les personnages quittent l'esplanade de l'hôtel de ville. À juste titre, ils peuvent se demandent dans quelle affaire ils ont bien pu mettre les pieds. Rassurez vos amis autour de la table… ce n'est que le début des ennuis.

Alors qu'un héros se trouve isolé du reste du groupe et à l'abri des regards, il sent une arme pointer contre sa nuque. Appliquez-lui l'état [Effrayé]. Psychologiquement, le personnage s'attendait à tout sauf à ça. Tel un coup d'estoc porté à son esprit, il sent ses jambes se dérober sous son propre poids. Une voix basse lui ordonne *in fine* de vider ses poches et de poser ses équipements à terre. Contre quoi, la mort l'attend.
Au vu de la situation, soyez ferme avec votre joueur : son alter ego n'a aucune chance de s'en sortir en misant sur ses Réflexes. Un tir effectué à bout touchant signerait à coup sûr sa fin. C'est le moment de mettre à l'épreuve le sang-froid du héros, car tout se jouera sur du bluff.

QUI SUIS-JE ?

Le PNJ embusqué n'est autre qu'Aaron, le fils officiellement déclaré mort. À bout de force, incapable de trouver quelqu'un de confiance et parfaitement sur la défensive, le jeune homme s'en prend aux étrangers pour les dépouiller et se constituer un nouvel équipement. Il n'en dispose plus actuellement, ses dernières ressources l'ayant aidé à échapper à ses poursuivants. Aaron ne possède même

plus d'arme. L'objet avec lequel il braque l'aventurier est en réalité un étui à cigare en métal. L'opposition entre notre héros et le PNJ repose donc sur la volonté de faire plier l'autre (Test opposé de Psyché). Dans tous les cas, Aaron sera bien en peine d'abattre son otage.

- Si ce dernier arrive à surmonter sa peur pour se retourner ou maîtriser son adversaire, il reconnaît immédiatement Aaron. Malgré son oreille brûlée au troisième degré, son visage tuméfié, ses veinules oculaires exacerbées et sa mine fermée. Le fils de Lars, acculé, se prépare aussitôt à combattre à mains nues. L'aventurier doit faire preuve de tempérance pour espérer rassurer Aaron. Quelqu'un avec un code d'honneur ou de la justice ne saurait refuser d'intervenir en sa faveur ou de lui porter secours.
- Si le héros souhaite discuter avec le rescapé, celui-ci suggère de ne pas rester dans les parages, car des mercenaires doués d'invisibilités sont à sa poursuite...
- Si le héros avertit ses camarades de cette découverte, Aaron se montre d'abord réticent. Quelques mots rassurants supplémentaires seront nécessaires. Dans cette mesure, il finit par se laisser convaincre, presque par désespoir.

À L'ABRI DES REGARDS

Aaron a trouvé refuge dans l'appartement d'un de ses défunts amis. Ce dernier avait décidé de s'émanciper et ne vivait plus avec ses parents depuis quatre mois. Une étrange atmosphère plane dans cet endroit. Des bouteilles vides traînent au sol. Le moindre centimètre carré de la table basse est envahi... jetons de poker, déchets alimentaires, cendrier rempli à ras bord de mégots de cigarettes. Un pan entier de mur comprend des photos de ses groupes d'amis dans des situations parfois assez drôles. Les personnages remarquent inévitablement une mélancolie mêlée de colère dans le regard d'Aaron, à chaque fois qu'il pose les yeux sur ces souvenirs.

Dans une pièce voisine, une autre rescapée de l'attentat : Hélène. Elle porte une grave brûlure au laser dans le dos. Inconsciente, mais fiévreuse, elle gémit de douleur. Des soins d'urgence doivent lui être prodigués avant qu'elle ne succombe à sa blessure.

Les Informations d'Aaron :

- La cérémonie était une mascarade. Son père cristallise les siens dans la haine pour justifier la transformation d'Optimus en arme stellaire ultime. Aaron l'a découvert en enquêtant sur l'importation massive de munitions et d'armements, dans des caisses frappées du sceau du Comte Bald de Mars. Ces équipements sont intégrés dans des modules-conteneurs construits avec la même technologie magnétique que le reste de la station. Ce qui signifie qu'à une prochaine reconfiguration d'Optimus, cet armement de destruction planétaire fera partie intégrante de la station. Aaron n'en croyait pas ses yeux lorsqu'il a vu l'intérieur d'un de ces conteneurs. Ce n'est qu'une question de temps avant que tout bascule.

- Aaron peut guider les héros jusqu'à un conteneur d'armements, il se souvient de scientifiques affairés à leur entretien. En interrogeant ces derniers, le groupe obtiendra peut-être plus de détails sur les plans de Lars Ulmard.
- Les mercenaires de son père possèdent la capacité de se rendre invisibles. Il ne sait pas combien ils sont, mais ces mercenaires ne s'attendaient certainement pas à ce qu'Aaron déploie tant de Réflexes.
- Le jeune homme regrette de n'avoir pu sauver plus de personnes que son amie Hélène.
- Juste après l'attaque des mercenaires, Aaron s'est réfugié auprès de son père. Ce dernier a feint la surprise, jusqu'au moment où il a ordonné à l'un de ses reptiles d'attaquer. Le jeune homme s'est enfui en épuisant ses dernières ressources matérielles, il a même réussi à blesser un poursuivant. Mais à ce rythme, il ne tiendra pas longtemps.
- Il ne sait plus vers qui se tourner. Les PJ représentent peut-être son ultime secours devant l'imminence du danger.
- Le jeune homme confirme l'impression selon laquelle les habitants d'Optimus semblent sous l'influence d'une magie quelconque.
- Aaron a essayé d'apparaître en public pour prouver qu'il n'était pas mort, mais les mercenaires l'ont aussitôt repéré et attaqué ! De même, diffuser un enregistrement vidéo est impossible, puisque son père contrôle les réseaux de communication de la station.
- Si un aventurier se montre vénal et s'attarde sur la question d'un salaire, Aaron ne s'en offusque guère – bien qu'il paraisse un peu de déçu. Il ajoute sans ambages qu'à terme, l'héritier s'engage à le dédommager comme il se doit

Note au MJ : *proposer quelque chose de motivant et adapté au profil du héros.*



AARON ULMARD (18 ans)

Allié

Ses yeux noir profond, son crâne rasé, ses pommettes saillantes et sa carrure athlétique lui donnent de l'allure… si seulement son corps n'était pas recouvert d'ecchymoses et d'écorchures. Aaron semble animé par un sentiment d'injustice et, même au bord de l'épuisement, il fera montre d'un aplomb certain. La trahison de son propre père l'affecte moins que la perspective de voir la station transformée en arme stellaire ultime. Cela souligne sa bienveillance naturelle et sa volonté de voler au secours de son prochain. Dans ses rêves les plus fous, Aaron aspire à faire d'Optimus un havre de paix.

Le jeune homme ne subit pas l'influence des spores bicéphales. En effet, son père a programmé ces dernières pour ne pas attaquer son propre patrimoine génétique.

Punch	2
Réflexes	3
Gueule	4
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	5
Job : Fugitif	2
Santé	3

HÉLÈNE (19 ans)

Figurant

Une jeune brune aux yeux indigo, fine et connue pour son tempérament de feu. Elle aime particulièrement les défis sportifs et les soirées endiablées. Mais sa vie a basculé avec l'attaque des mercenaires. De plus, elle risque de mourir si des soins ne lui sont pas rapidement donnés. Aaron y prête une attention somme toute particulière, il éponge son front et prie pour trouver un médecin.

Punch	3
Réflexes	3
Sex-appeal	3
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
Job : Fugitive	2
Santé	3

NOTE AU MJ

Ce figurant n'occupe pas le devant de la scène. Son lien avec la trame principale se limite à sa seule relation avec Aaron. Utilisez-le pour dynamiser les interactions, ajouter du piquant dans les recherches de nos héros, augmenter le stress de la partie. Attention, Hélène est sous l'influence des spores bicéphales. Affectée par ces dernières, si elle entre en contact avec un autre membre de la station, Hélène se rangera dans le camp adverse et risquera de nuire au groupe. Ce PNJ peut représenter une bombe à retardement.

SCÈNE 2

Dans le labyrinthe

Sans attendre, Aaron guide nos héros vers l'endroit où il a découvert le conteneur rempli d'armements. Mais une fois le quartier atteint, le jeune homme affiche une mine agacée. Le lieu ressemble à un gigantesque amoncellement de conteneurs. De véritables pyramides de métal, parfaitement symétriques. Aaron assure que la configuration du quartier était différente la veille et propose rapidement de se séparer pour trouver le bon conteneur - le nombre 222 est inscrit sur ses flancs et des lignes azurées soulignent ses contours. Prudence cependant, les agents de Lars guettent...

ÉQUIPEMENT
Strato-bottes

Des chaussures munies de plaques magnétiques qui permettent à un aventurier de chercher le conteneur avec plus d'aisance. Il pourra ainsi rapidement bénéficier d'une vue d'ensemble de l'endroit. Aaron le conseillera si le Croupier le souhaite. Le jeune homme récupèrera alors des bottes dans l'appartement de son défunt ami pour équiper ses compagnons.
Réflexes +(2) pour tous les déplacements liés à la technologie magnétique des strato-bottes.

Si les héros préfèrent opérer ensemble, ils attirent l'attention de miliciens qui leur ordonnent de ne pas rester dans les parages - une consigne du seigneur. En cas d'insistance, les PNJ élèvent le ton, avec une injonction accompagnée d'un doigt posé sur la gâchette de leurs armes. En poussant encore plus loin, vous pouvez emmener le groupe au quartier des officiers et jouer la scène optionnelle Les sentinelles d'Optimus.
Si les héros optent pour plus de discrétion, Flynt (l'un des mercenaires de Lars) intervient et cible le groupe d'Aaron. Sa stratégie est simple, il tire avec son arme silencieuse sur le jeune homme pour l'écarter directement du combat avant de s'en prendre aux autres, par excès de zèle. Vous pouvez dès lors encadrer la confrontation de deux manières différentes.

- **À couvert !** Quelques rounds classiques, avec des échanges de coups de feu. Flynt profite de son pouvoir d'invisibilité pour changer d'angle de tir. C'est ainsi qu'il gagne l'initiative sur ses adversaires, à chaque round et jusqu'à ce que mort s'en suive.

[Bonus de +4 pour déterminer l'initiative].

- **Vers les cieux et au-delà !** Le reptile empoigne le héros le plus proche et utilise ses Strato-bottes pour se projeter violemment dans les airs, rebondissant de façades en façades. Il compte l'entraîner jusqu'au champ de force qui maintient l'atmosphère de la station. Son but ? Le jeter dans le vide sidéral. Eviter cette mort certaine devrait coûter quelques de points de Pulp voire de Bonne Aventure à l'aventurier. Aussi, il a tout intérêt à gagner cette bagarre avec Flynt - qui, lui, inflige des dégâts létaux. À la fin, si le héros l'emporte mais

ne dispose pas de Strato-bottes, il doit se débrouiller pour réorienter celles du reptile de manière à éviter de s'écraser au sol ou de se retrouver projeté dans le vide.

NOTE AU MJ
Notez que si vous utilisez cette seconde option de jeu, vous pouvez délivrer l'information sur la localisation du conteneur au personnage impliqué dans l'affrontement. La hauteur de la chute a en quelque sorte ses avantages...

Au final, la séquence se solde (normalement) par le décès du reptile auquel son ami Voldo assiste, impuissant. Ce dernier se retire avant d'être repéré, en se jurant d'en finir quoiqu'il en coûte avec nos héros. Ce PNJ reviendra dans la scène finale. Aaron reprend ensuite connaissance, souffrant, mais toujours apte à poursuivre l'aventure. Des soins prodigués à son attention lui permettront de mieux supporter la douleur.

VOLDO & FLYNT
Acolytes

Les deux mercenaires au service d'Ulmard.

Ils proviennent de la planète Hollow, un astre lointain et hostile où la seule manière de survivre à la faune mortelle était de déployer des pouvoirs d'invisibilité. Mais des esclavagistes capturèrent deux amis pour les revendre à un cirque galactique où leurs talents attireraient des foules entières. Jusqu'au jour où le duo décida de prendre en main son destin. Il tua ses maîtres et parcourut la galaxie à la recherche d'un travail rémunérateur. Celui de mercenaire s'imposa de lui-même.
Ces PNJ sont des cousins d'une race hybride reptilienne. Leurs écailles sombres et zébrées de lacérations témoignent de la manière dont le cirque itinérant les commandait. Lars Ulmard a pris contact avec eux pour faire tuer son fils et son entourage. La mission a cependant mal tourné puisqu'Aaron s'en est sorti avec Hélène. Depuis, ils jouent au chat et à la souris avec leurs cibles, et prennent un malin plaisir à les torturer mentalement - malgré l'insistance de Lars, qui veut rapidement terminer le travail. C'est dans l'empressement des Anciens de Mars que le dirigeant de la station a pris l'initiative d'annoncer prématurément la mort de son fils.

NOTE AU MJ
Personne à part Ulmard, le Docteur Minos et Aaron n'est au courant de la présence de ces mercenaires.

Punch	5
Réflexes	3
Gueule	1
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	5
Job : *Mercenaire*	3
Santé	5

• Ils disposent de combinaisons magnétiques militaires.



TOC-TOC, DOCTEUR ?

Les recherches aboutissent. Situé à cent mètres à peine du lieu de la confrontation, à mi-hauteur d'une pyramide. Le premier héros qui découvre le conteneur remarque aussitôt une ombre se faufiler à l'intérieur.

L'entrée, mi-close, laisse échapper des cliquetis mécaniques. Si une main, un pied ou quoi que ce soit pénètre l'endroit, un tir de laser vient le frapper (test de Réflexes ou la dépense d'un point de Pulp en 6ème sens pour l'éviter in extremis ou amortir les dégâts). Une voix nasillarde en interdit l'accès et menace d'abattre les intrus.

Avec un test réussi de Psyché, un héros perçoit de l'hésitation dans le ton employé. Un groupe plutôt diplomate doit pouvoir le convaincre de rendre son arme, en s'appuyant sur le fait que l'adversaire est seul. Ce dernier exige alors un sauf-conduit avant de laisser glisser son pistolet jusqu'aux PJ.

L'intérieur du conteneur ressemble à un ballet stroboscopique, avec des rouages magnétiques s'agençant doucement, comme du mercure cherchant à retrouver sa place dans une gravité aléatoire. Des instruments de mesure enregistrent des données par milliers et un écran représente le conteneur dans sa forme finale – un immense canon. De même, des plans indiquent la prochaine destination de la station, à savoir la planète la plus proche (voir **Trouver la station**).

Si un aventurier est tenté de détériorer les ordinateurs, il reçoit immédiatement une mise en garde du Docteur Minos. La moindre altération de la procédure de transformation préviendra Lars Ulmard. Ce dernier, bien que trop lâche pour intervenir en personne, enverra des troupes pour faire le ménage. Par ailleurs, une bonne centaine de canons de ce genre parsèment la station. Immobiliser celui-ci ne changera pas grand-chose. En d'autres termes, le seul véritable intérêt de ce conteneur, n'est autre que le Docteur lui-même. Il détient des informations substantielles pour la suite des évènements.

Pour accepter d'aider le groupe, on doit lui assurer une protection contre d'éventuelles représailles du seigneur Ulmard. Après quoi, il se lâche en révélations :

- Au sujet du conditionnement de la population, le Docteur indique qu'il ne sait pas de quoi il en retourne – il garde cette information secrète au cas où cela lui servirait plus tard.
- Des conteneurs bourrés de technologies de pointe s'activeront, se déplaceront et dévoileront d'énormes canons dirigés vers l'espace, tandis que d'autres présenteront des générateurs de boucliers énergétiques. Jusqu'à ce déploiement, les conteneurs prennent la forme de banals caissons, entrepôts ou résidences, disséminés à travers la station.
- Minos ne reste qu'un second couteau (Acolyte), un exécutant dont la survie ne tenait qu'à sa seule obéissance – il pleure minablement. Sa connaissance de l'infrastructure de la station ne lui permet pas de dire où elle puise sa puissance. Mais il a déjà entendu parler Lars d'une certaine « Matière Rouge ».
- Le Docteur travaille ici depuis plus de vingt ans, son premier projet portait sur le développement de la

technologie cryogénique destinée au Musée des Initiés. On y entrepose les morts de la station, dans des sarcophages en verre afin que les proches puissent se recueillir. Le cofondateur d'Optimus, Alekzar, a d'ailleurs son propre mausolée. Pourquoi évoquer cette personne ? Tout simplement parce qu'elle représente l'un des secrets les mieux gardés de la station. En effet, le cofondateur vit encore. Il est maintenu en état de stase, à la demande de Lars. Alekzar est probablement le seul à connaître l'origine du pouvoir d'Optimus. Il suffirait de le libérer et d'inverser le processus de cryogénie pour donner au groupe une chance de sauver des millions de vie.

Deux obstacles se dressent toutefois contre le groupe. D'abord le temps, car dans quelques heures, la station entrera dans sa phase de transformation. Ensuite, l'ordre du seigneur d'Optimus, de condamner tous les établissements publics. Voir scène suivante.

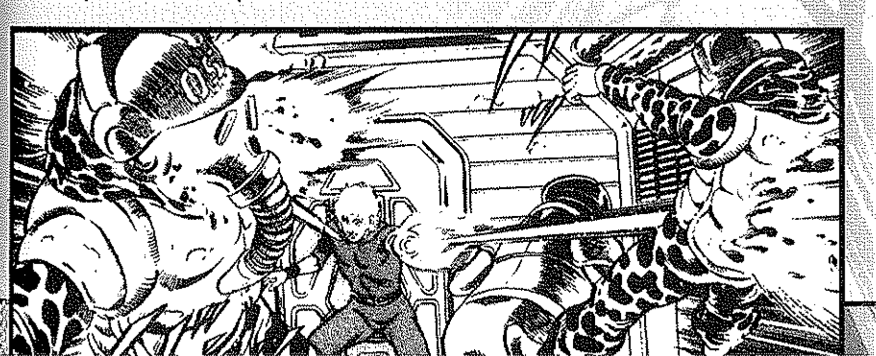
La réaction d'Aaron : Quand Aaron reprend connaissance, une flamme s'anime dans ses yeux. Plus que jamais, il nourrit l'espoir de retrouver son père, de lui opposer résistance et de permettre à Optimus un meilleur avenir. Les aventuriers devraient également se sentir investis par cet élan d'optimisme.

LE DOCTEUR MINOS

Acolyte

Assez grand, les yeux verrons, le visage anguleux et les cheveux longs attachés en un chignon piqué de deux baguettes. À l'origine, le Docteur Minos présentait un certain charme, avant qu'une de ses expériences ne tourne au désastre et en fasse un bossu difforme incapable de se dresser complètement.
D'ordinaire plutôt en retrait, il dispense ses conseils sur simple demande. Ulmard lui doit beaucoup dans la réussite de ses projets - du moins, dans ceux des Anciens de Mars.
Les effets des spores n'agissent pas sur le Docteur, étant donné les cocktails génétiques qu'il ingurgite au gré de ses expériences.

Punch	2
Réflexes	2
Gueule	-2
Intellect	2
Psyché	6
PULP!	9
Job : Scientifique fou	4
Santé	3



Le combat avec Flynt le reptile

Le Docteur a assisté à la scène, c'est pourquoi il s'est ensuite éclipsé dans le conteneur.

L'intérêt personnel avant tout

Minos sent le vent tourner, il a le flair pour ce genre de situation. Par le passé et à plusieurs reprises, cela lui a sauvé la mise. Aussi, il prévoit de se ranger temporairement du côté du groupe. Ses informations, il les livre bien volontiers dans l'espoir de retourner de nouveau sa veste plus tard.

SCÈNE OPTIONNELLE :

Les sentinelles d'Optimus

Cette scène intervient dans deux cas de figure :

1. Les héros se rendent d'eux-mêmes au centre militaire suite à la rencontre avec l'androïde Philéas (Acte I - Scène 2).
2. Les héros se montrent particulièrement agaçants et insistants, tant et si bien qu'ils sont convoqués par la chef des gardiens, Zsondia.

(Cette dernière option est réservée à un MJ confirmé)

AU QUARTIER GÉNÉRAL

Par sa faible hauteur, l'endroit dénote du reste de la station. Le gigantisme employé dans les autres structures cède ici à l'optimisation de l'espace. Pas de décor ostentatoire, excentrique ou mystique. Uniquement un hall, suivi d'un large couloir émaillé de cellules ultra-sécurisées. Le bureau du chef se trouve dans le hall, séparé de ses adjoints par un paravent en métal noir d'un mètre cinquante.

Quel que soit l'objet de la visite des PJ, c'est Zsondia qui les reçoit d'abord. L'Elfe tente de tout savoir sur le groupe, sans sourciller ni laisser transparaître la moindre émotion. Son ton monocorde s'interprète parfois comme un mépris, mais il n'en est rien. Elle se contente juste de compulser les informations recueillies sur nos héros, de manière à les livrer à Lars Ulmard par la suite.

ZSONDIA, L'ELFE DU VIDE

Acolyte

Le visage taillé à la serpe, la silhouette plutôt fine et bien proportionnée, soulignée par une combinaison militaire sertie de plaques d'armure. Ses yeux et son tatouage qui part du sein gauche jusqu'à l'arrière de son oreille, sont des mêmes nuances d'émeraude.

Zsondia s'est retrouvée sur Optimus par nécessité. Suite à une grave erreur de jugement, qui a coûté la vie à un membre de la cour du Roi Shiva, elle fut bannie de Saldora. Loin de son monde natal et pour survivre, elle dut apprendre à se battre. Son pouvoir de voyage astral lui permettait d'épier les plus grands guerriers pour apprendre leurs techniques, c'est pourquoi Zsondia développa des compétences assez complètes.

Alekzar et Lars avaient besoin de quelqu'un d'aussi doué et sensible qu'elle. Mais en l'acceptant à bord de la station, aucun ne se doutait qu'elle irait fouiller jusqu'à la salle de la Matière Rouge. Là-bas, son énergie astrale resta emprisonnée par les esprits de Mars. Zsondia

gagna ensuite une profonde mélancolie et des prémonitions sous forme de cauchemars. Cette dernière information reste secrète et libre d'interprétation par le MJ.

Zsondia tient sous son commandement une cinquantaine de miliciens, avec vingt en permanence placés en faction. Sa froideur n'a d'égal que sa beauté et son talent à donner la mort.

Punch	2
Réflexes	3
Sex-appeal	3
Intellect	3
Psyché	4
PULP!	5
Job : *Chef de la sécurité*	4
Santé	3

CIRCULEZ, Y A RIEN À VOIR !

Pendant les échanges avec l'Elfe, Philéas laisse dépasser sa tête du paravent. Il adresse un salut du menton et invite par un simple geste le groupe à le rejoindre.

- Si le groupe évoque l'étrange attitude de la population, Philéas formule les mêmes inquiétudes.
- Si les PJ le mettent dans la confidence, l'androïde ajoute que, depuis cette dernière année, un décalage comportemental s'est creusé entre les rares androïdes de la station et la population. Pendant longtemps, Philéas a cru qu'il se déshumanisait mais en vérité c'était les autres qui perdaient leur individualité. L'androïde en a pris conscience lors du discours du seigneur Ulmard, à la veillée funéraire.

Pour la suite, Philéas peut représenter un atout non négligeable, cependant il n'ira pas jusqu'à mettre en danger les siens.

La vérité est que les androïdes n'ont pas besoin de se nourrir et ne subissent donc pas les effets des spores bicéphales, disséminés dans les réserves d'eau de la station.

Un héros *Scientifique* ou *Mystique* peut faire le rapprochement, avec quelques analyses à l'appui. Pas besoin de se rendre aux bassins de recyclage de l'eau, un simple prélèvement local confirme la théorie.

NOTE AU MJ

Le pire *(pour MJ confirmé)*

Si pour une raison ou une autre, les aventuriers s'attaquent directement à Ulmard, le scénario prend une autre tournure. La station est mise en quarantaine, des images du groupe, projetées en boucle dans le ciel, le désigne comme ennemi et une chasse à l'homme se lance.

Dans une mesure plus moindre, si les héros jouent les fauteurs de trouble, on les menace d'emprisonnement s'ils ne reviennent pas sur le droit chemin. La justice d'Optimus s'accorde tous les droits et ne va pas s'embêter avec le même protocole que la Police Galactique.





ACTE 3

Pour mettre au point ses plans, le groupe peut se rendre dans le refuge temporaire d'Aaron. Sinon, prenez un moment pour demander aux joueurs le lieu où les personnages se concertent. Certains endroits sont plus exposés que d'autres et l'heure de la grande transformation arrive.

SCÈNE 1

Un plan sans accrocs

Minos présente la première difficulté du réveil d'Alekzar, sous l'angle suivant : le Musée des Initiés, pour le moment condamné, n'est accessible que par le toit. Ce dernier s'élève à plus de deux cents mètres de hauteur et aucune surface magnétique concomitante ne permet de l'atteindre grâce à des chausses adaptées. Aaron propose donc d'utiliser la manière la plus sûre pour s'y rendre : en glissant le long des câbles prévus pour l'Optislide. Le jeune homme sait que cette technologie n'est pas aux mains de son père. Un habitant de la station et ancien sportif en est à l'origine.

SENSATIONS FORTES

Georges fait partie de ces habitants à avoir souscrit à Optimus pour couler des jours tranquilles. Il réside, reclus, dans une tour d'ivoire luminescent. En ce moment, une journaliste de NPC TV tourne d'ailleurs un reportage sur lui – à sa demande et financé par ses soins. Quand les aventuriers s'annoncent à la tour, Georges répond qu'il est très occupé. Une insistance lourde ou quelques flatteries devraient pouvoir le convaincre de prêter quelques minutes au groupe.

Dans sa tour, les murs sont recouverts de saynètes sportives, en compagnie de célébrités. On le voit même taper dans une balle avec un certain Cobra. Le rendez-vous est pris dans le salon, où Georges a pris soin d'étaler sur une grande table toutes ses médailles. Le groupe remarque aussitôt une jeune et charmante demoiselle, la journaliste sportive Nathalie (page 98). Cette dernière accomplit son travail de manière plutôt morose, voyant en son reportage quelque chose s'approchant de la damnation éternelle. La seule vue des aventuriers l'égaie après ces derniers jours vécus en huis clos.

Aaron explique ensuite laborieusement la situation, devant un Georges plutôt circonspect. Ce dernier balaie d'un revers de la main toute demande du groupe, arguant qu'il ne se sent pas concerné. Pour intéresser réellement l'ancien sportif, les héros doivent souligner que son aide peut alimenter sa réputation et conclure le reportage de la manière la plus éclatante. Nathalie, très à l'écoute, s'enthousiasme devant cette perspective. C'est sans sourciller qu'elle accepte de prendre sa caméra pour tourner ce pan inattendu de la vie de Georges.

Une fois convaincu, Georges prend un air grave devant l'objectif de Nathalie et se rend aux sous-sols où il allume ses ordinateurs. Sans grande difficulté, il

paramètre les câbles magnétiques qui parsèment la station et les réoriente. Nos héros n'auront qu'à se rendre sur le toit le plus proche du musée, pour glisser jusqu'à lui.
À partir de cet instant, Georges reste en contact permanent avec le groupe pour le guider jusqu'au hall d'honneur où trône Alekzar. Pour cette escapade, libre aux aventuriers d'inviter Nathalie ou Aaron - un personnage attentif remarque que le jeune homme souffre de ses blessures. Un repos même de courte durée lui serait bénéfique.

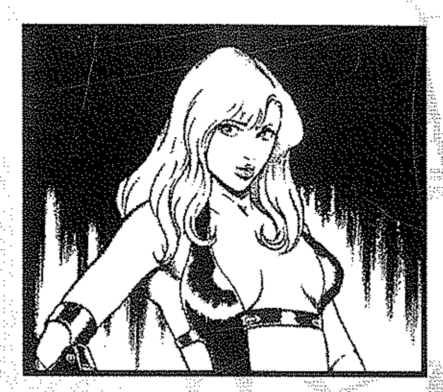


GEORGES LE MAGNIFIQUE

Figurant

Il présente bien malgré sa cinquantaine bien entamée. Taille moyenne, la musculature marquée, les yeux noirs sous une crinière rouge et broussailleuse. Il porte en permanence une robe de chambre marquée de ses illustres sponsors et de son nom de scène.
Sur la station, Georges se contente du strict minimum. Il apporte quelques améliorations techniques, de-ci de-là. Puis retourne dans sa tour, complètement isolé. Il revit chaque jour sa gloire passée en visionnant encore et encore les vidéos de ses exploits.
L'ancien sportif n'aime pas les gens, mais adore la gloire et la notoriété. C'est pourquoi il ne sort de chez lui qu'une fois toutes les deux ou trois semaines. De plus, à cause de son isolement Georges ignore tout des récents évènements. Il se contente de vivre de manière candide dans son petit univers bâti sur un prestige d'antan.
Georges ne subit pas les effets des spores bicéphales, car, comme tout bon sportif de son niveau, il suit son propre régime avec des aliments qu'il contrôle et fait importer des quatre coins de la Galaxie.

Punch	4
Réflexes	2
Gueule	4
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	1
Job : Ex-Rugballeur	3
Santé	3



NATHALIE

Allié

Voir description page 100.

Mode campagne : Lorsqu'elle apparaît dans l'histoire, libre à vous de la laisser accompagner le groupe pour filmer leurs exploits. Elle ne doit cependant pas mourir dans le scénario.

SCÈNE 2

Le retour de la momie

Le musée représente certainement l'un des plus beaux bâtiments de la station – après l'Hôtel de Ville. Il s'élève telle une flèche argentée en direction du vide sidéral. Avec l'assistance de Georges, nos héros doivent réussir un test de Réflexes pour glisser depuis les hauteurs vertigineuses. Forcer ensuite l'entrée sur le toit devrait être un jeu d'enfant (test de Punch, Reflexes ou d'Intellect selon l'approche et le job employé). Mais le groupe se rendra bien vite compte du principal obstacle à surmonter.

Dans les couloirs richement décorés, des sarcophages factices ont été érigés. Ils comprennent des momies-robots qui s'éveillent et assurent la sécurité du musée lorsqu'il ferme. Les couvercles s'ouvrent et les créatures évoluent dans un mouvement saccadé. Les momies sont pourvues de détecteurs de bruits et de mouvements, leurs bandelettes piquées de métal pendant sous leurs bras tendus et s'animent d'une vie propre. De fait, le handicap généré par le lent déplacement des momies s'équilibre avec la portée de leurs attaques. Craignez-les, car une fois la cible verrouillée, les bandelettes se ruent sur elle et l'enserrent jusqu'à étouffement.



MOMIES MAGNÉTIQUES

Hommes de main

Punch	4
Réflexes	2
Gueule	0
Intellect	1
Psyché	3
PULP!	1
Job : *Gardes morbides*	2
Santé	4

OÙ TROUVER ALEKZAR

Dans une section luxuriante du musée. Son sarcophage cryogénique se tient debout contre un vieux et puissant chêne. L'homme est allongé dans une étoffe de satin nacrée. Il a des cheveux courts, châtains, une cicatrice à la joue et un air serein au fond de ses yeux bleus mi-clos. Quand le groupe l'aura atteint, il doit reprogrammer les suspenseurs magnétiques du caisson pour enclencher le mode vertical. Dès lors, l'escorter jusqu'au toit sans se faire repérer par les momies tient de la gageure. Pas étonnant que la scène se clôture en course-poursuite avec des momies lançant leurs bandelettes magnétiques, ou saisissant le cercueil d'Alekzar. Puis, de retour sur le toit, les aventuriers doivent harnacher le caisson aux câbles, pour finir de l'extraire.

OUVREZ LES YEUX

Quelques heures sont nécessaires pour sortir Aleksar de sa cryogénie, un temps durant lequel la station enclenche le

début des hostilités. Les conteneurs se déploient, la population se confine dans ses quartiers et l'Hôtel de Ville prend une forme inédite. Le bâtiment, dans un fracas métallique de tous les diables, finit par ressembler à un buste de géant dont la tête rectangulaire n'est autre que le quartier général de Lars Ulmard.

Alekzar se réveille alors qu'Optimus devient une arme stellaire. Une bonne minute lui est nécessaire pour prendre conscience de son environnement. Le revenant, dans une voix basse et un sourire crispé, se montre attentif aux héros, qu'il a pu voir à l'œuvre dans le musée. Vous l'aurez compris, durant toutes ces années, le captif voyait et entendait tout, et il rageait intérieurement. Mu par une incroyable vitalité, Alekzar ne se fait pas prier pour lâcher ses informations :

- Le revenant sait que la Matière Rouge exacerbe les pensées profondes de son hôte. Lars n'était pas une mauvaise personne à la base, mais il s'est fait dévorer par ses propres ambitions.
- Dans la construction de l'Hôtel de Ville, Lars a installé un passage lui permettant d'accéder à la Matière Rouge pour, disait-il, se ressourcer.
- Alekzar et Lars étaient souvent en désaccord avec ce qu'ils pouvaient apporter à l'humanité. Le premier souhaite faire de cet endroit un havre de paix pour des races en voie de disparition, comme une arche de Noé, alors que le second nourrit des ambitions plus guerrières. Une fois qu'Alekzar a découvert les plans de son ami, il a tenté de lui barrer la route et de détruire la Matière Rouge. En vain, puisqu'il s'est retrouvé en stase au Musée des Initiés. Pendant toutes ces années, il a pu voir la déchéance de Lars, qui lui rendait visite pour échanger des regards.
- Dans son ultime combat, Alekzar indique qu'il a asséné des coups mortels à Lars, mais la Matière Rouge semble le maintenir en vie avec sa magie.
- Alekzar pense que la Matière Rouge amplifie les personnalités, mais il est loin de se douter qu'en vérité elle abrite des âmes d'Anciens de Mars. Le secret sur cet artefact sera révélé au cours de la campagne.

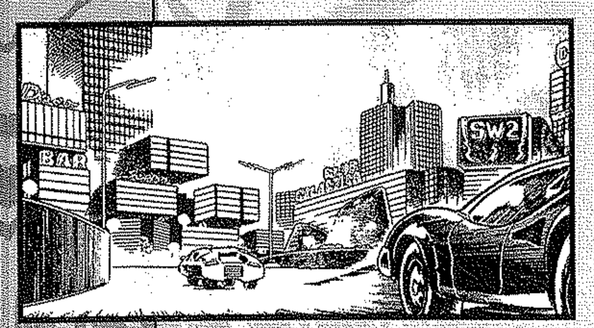


ET MAINTENANT ?

L'Hôtel de Ville, bien que devenu quasiment imprenable, comporte des failles. Alekzar trace un plan de l'esplanade et indique qu'il attirera l'attention d'Ulmard pendant que les aventuriers escaladeront par l'arrière. Libre à eux de glisser vers la tête en reprogrammant les câbles magnétiques, ou d'escalader le buste du géant de métal grâce à leurs équipements. Après quoi, dans la base des opérations, ils n'auront qu'à neutraliser Lars et la Matière Rouge.

Pour finir, Alekzar indique avec un sourire vicieux qu'ensemble, ils auront certainement besoin d'équipements pour contrer Lars. Il demande au groupe de l'accompagner à un vieux conteneur (ou un entrepôt) dans lequel s'entassent de très vieilles machines. Le revenant enclenche une commande hypodermique. Des lumières prennent vie sous sa peau et palpitent un temps. Des robots volumineux, mais aux membres courts se déplacent laborieusement jusqu'à lui. Ils se figent se penchant en arrière. Leurs corps se fendent en deux et s'ouvrent sur quantité de matériels militaires (un contenu laissé à la discrétion du maître de jeu). Alekzar adresse un regard complice aux héros.

« Servez-vous ».



SCÈNE FINALE

Les murmures de Mars

La première partie de cette scène se doit d'être aussi spectaculaire que possible. Un buste de géant prend vie dans l'esplanade de la station, Alekzar apparaît, cigarette aux lèvres, en lui donnant du « Tu me reconnais, mon vieil ami ? ». Les haut-parleurs fixés de part et d'autre de la tête géante lâchent des invectives et menacent en tout genre, pendant que les PJ se fraient discrètement un chemin vers Lars Ulmard.
Arrivé au dernier tiers du chemin à accomplir, le groupe se fait surprendre. Lars déchaîne sa colère en dirigeant ses canons vers Alekzar et en tentant de balayer nos héros avec par des mouvements de main (géante), comme on chasserait des moucherons (tests de Réflexes difficulté 4 pour se maintenir en équilibre). L'autre main saisit des conteneurs avec une force effrayante, pour les projeter tels des cailloux. Les derniers mètres pour atteindre la tête de l'Hôtel de Ville se terminent dans un chaos sans nom.

Vous pouvez ajouter l'intervention de gardes pour augmenter d'un cran le caractère épique de cette séquence. Si ces derniers ne sont pas repoussés pas Alekzar ou des alliés providentiels, ce sont les débris des conteneurs projetés par le géant de métal qui ont raison d'eux.

NOTE AU MJ

Tenez Aaron à l'écart de la scène principale, pour le faire intervenir à la fin. Voir ce qui suit.

DANS LES ENTRAILLES D'OPTIMUS

Les héros passent par une fenêtre ou un conduit pour se rendre dans la base des opérations. L'intérieur ressemble à un immense bureau gothique où deux gardes aux abois barrent la route du groupe. Ils protègent l'accès donnant sur le cœur d'Optimus.

Une fois dans les profondeurs, le groupe découvre une pièce basse de plafond, immensément longue et au sol lumineux. Au centre, repose dans le vide, une sphère de liquide vermeille autour de laquelle tournoient des bouts de métal. Lars se tient à côté, les bras croisés sur sa poitrine.

Le seigneur d'Optimus se fend d'un discours neutre où il est question de supériorité et de... domination absolue. Un aventurier attentif remarque à la surface de la Matière Rouge, deux visages de tailles différentes. Les deux sont ceux de Lars. Le plus grand arbore une expression haineuse, le plus petit, une profonde tristesse. Ce sont ses matérialisations psychiques et à chaque fois qu'Ulmard parle, les visages le miment. Tantôt le colérique, tantôt le doux, selon le discours. Pour guider les joueurs dans leurs interprétations, laissez-les penser que les deux visages représentent respectivement, les ambitions de pouvoir (la face haineuse), et l'amour pour Aaron (la face aimante).

- Si les héros tentent de le raisonner, ils remarquent que le visage le plus petit réagit aux propos.
- Si les héros utilisent une arme de tir, les morceaux de métal interceptent les salves. Ces barrières empêchent toutes attaques de ce type. Seul un engagement au corps à corps peut déboucher sur une réelle confrontation.

LE RETOUR DU FILS INDIGNE

Quand vous le souhaitez, Aaron intervient. Il se situe à bonne distance du groupe et interpelle Lars avec un « *Père, pitié, arrêtez !* ». Si le groupe était engagé au corps à corps, une déflagration magnétique projette tout le monde à quelques mètres. Le seigneur Ulmard adresse un regard noir aux aventuriers en réponse, et ajoute « J'y suis presque... ».

Un héros (avec un test simple de Psyché ou en dépensant un point de Pulp) perçoit que la bonne personnalité de Lars, représentée sur la Matière Rouge, a son attention captée sur Aaron.

Un héros peut en profiter pour prendre par surprise le seigneur d'Optimus et lui asséner une violente attaque. Ou, un héros peut continuer sur la lancée du jeune homme et tenter une approche plus psychologique.

LA VENGEANCE DU REPTILE

Voldo, le mercenaire invisible restant, se trouve dans les parages. En utilisant son pouvoir de discrétion, il approche dangereusement d'Aaron et attend le bon moment pour lui asséner un coup fatal. Voici les conditions de son intervention :

- Directement, si, dans la séquence précédente, nos héros optent pour une attaque lorsque Lars baisse sa garde.

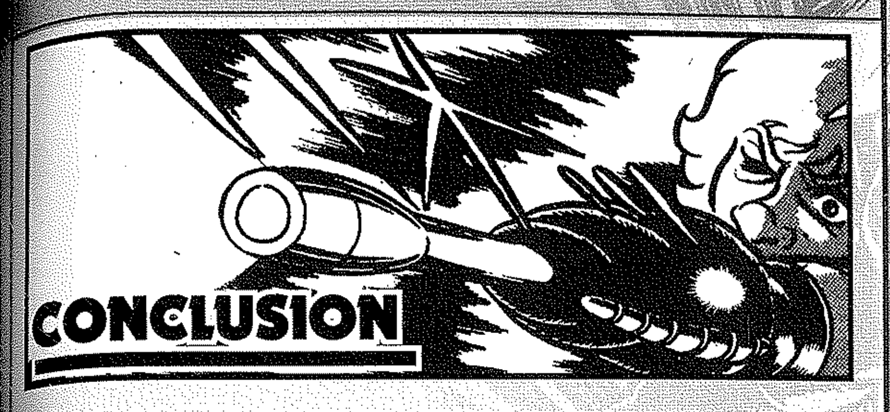
- Après que le groupe ait appuyé Aaron dans un argumentaire visant à faire prendre conscience Lars de sa déchéance.

Alors, le fils se lève du sol, le torse bombé duquel sort la pointe d'une longue dague ensanglantée. Il grommelle quelque chose et Voldo apparaît, à couvert derrière le corps crispé et convulsant d'Aaron. Le reptile conclut par :

« MissSSssion accomplie, patron ».

Les deux visages sur la surface de la Matière Rouge gagnent aussitôt la même taille. L'un arbore une expression choquée, l'autre, un sourire sadique. Lars se prend la tête entre les mains, ses névroses l'assaillent de toutes parts et le métal de la pièce se tort légèrement.





L'ESPOIR

Cette fin concerne absolument tous les personnages, qu'ils soient plutôt spécialistes en combat ou en psychologie. Cependant, accordez plus d'importance à l'un ou à l'autre en fonction de la configuration du groupe. Lars Ulmard se mure dans sa folie tandis qu'Aaron agonise, son sang se répandant sur le sol maculé. Voldo charge le groupe armé de toute sa hargne.

Combat physique : Le reptile ne compte pas se laisser faire, il se battra jusqu'à la mort.

Combat psychique : La Matière Rouge renferme l'esprit oblitéré de Lars qui, en assistant directement à la mort de son fils, a provoqué un déclic. Cela se traduit par une violente schizophrénie… les Anciens de Mars tentent de reprendre le contrôle sur le seigneur d'Optimus.

Le sol et le plafond s'affaissent, le métal se plie par endroits à mesure que Lars change d'expression. Un héros versé en psychologie peut se risquer à effectuer des tests de Psyché pour maintenir Lars conscient et le convaincre de ne pas tout détruire. Le tout, pendant le combat mortel qui oppose le groupe à Voldo.

L'HÉRITAGE

À la fin du combat et dans un sursaut de raison, Lars adresse un regard démuni au corps agonisant de son fils. Des plaques de métal soulèvent Aaron et le traînent jusqu'à son père, qui implore son pardon. Lars demande au groupe de veiller sur sa progéniture, en espérant qu'il fasse de meilleurs choix que lui pour l'avenir d'Optimus.
La Matière Rouge maintient Lars en vie, mais celui-ci décide de léguer son pouvoir pour sauver Aaron. Progressivement, les deux visages liquides se fondent en un, puis en forme un nouveau, celui du fils. Lars blêmit, se vide de sa force alors que son fils retrouve sa vitalité…

FIN



ÉPILOGUE

Cette conclusion n'est que le commencent d'une fresque épique dans laquelle les héros joueront les rôles principaux. Il y a encore tant à faire. Quelle est la véritable origine de la Matière Rouge ? Des pirates infiltrés auraient-ils compris le potentiel d'Optimus ? Que comptent-t-ils faire ? La journaliste Nathalie ne cache-t-elle pas d'autres objectifs ? La Police Galactique, elle, comprend la menace qui plane. Ne va-t-elle pas tenter de régulariser la situation ?

SANTIAGO DE NARCISSE

Son plan a échoué. Il compte donc passer à l'étape supérieure et réclamer la prise de contrôle immédiatement de la station. Lars étant mort, il veut faire respecter le contrat signé avec lui lors des financements de la station.
Pour éviter cela, Aaron n'aura pas le choix. Il mettra en jeu Optimus, dans la Coupe des 7 Galaxies. Dans le prochain épisode, le groupe devra se former aux règles du Rugball !

AARON ULMARD

Une nouvelle existence l'attend à bord de la station, notamment pour rassurer la population. Mais alors que la station retrouve une configuration normale, il découvre que son lien psychique l'empêche de la quitter. S'il venait à mettre le pied à terre, ses blessures se rouvriraient et il perdra la vie. Doucement, mais sûrement, les âmes de Mars se fraient un passage en lui.

LE DOCTEUR MINOS

Sachez qu'il est sensé trahir nos héros par la suite . D'ici là, il compte bien gagner leur confiance, quitte à se faire passer pour une victime pour mieux se révéler. Le scientifique prend la mesure des enjeux et compte profiter de sa position pour étudier cette superpuissance... et peut-être même en extraire à des fins personnelles.

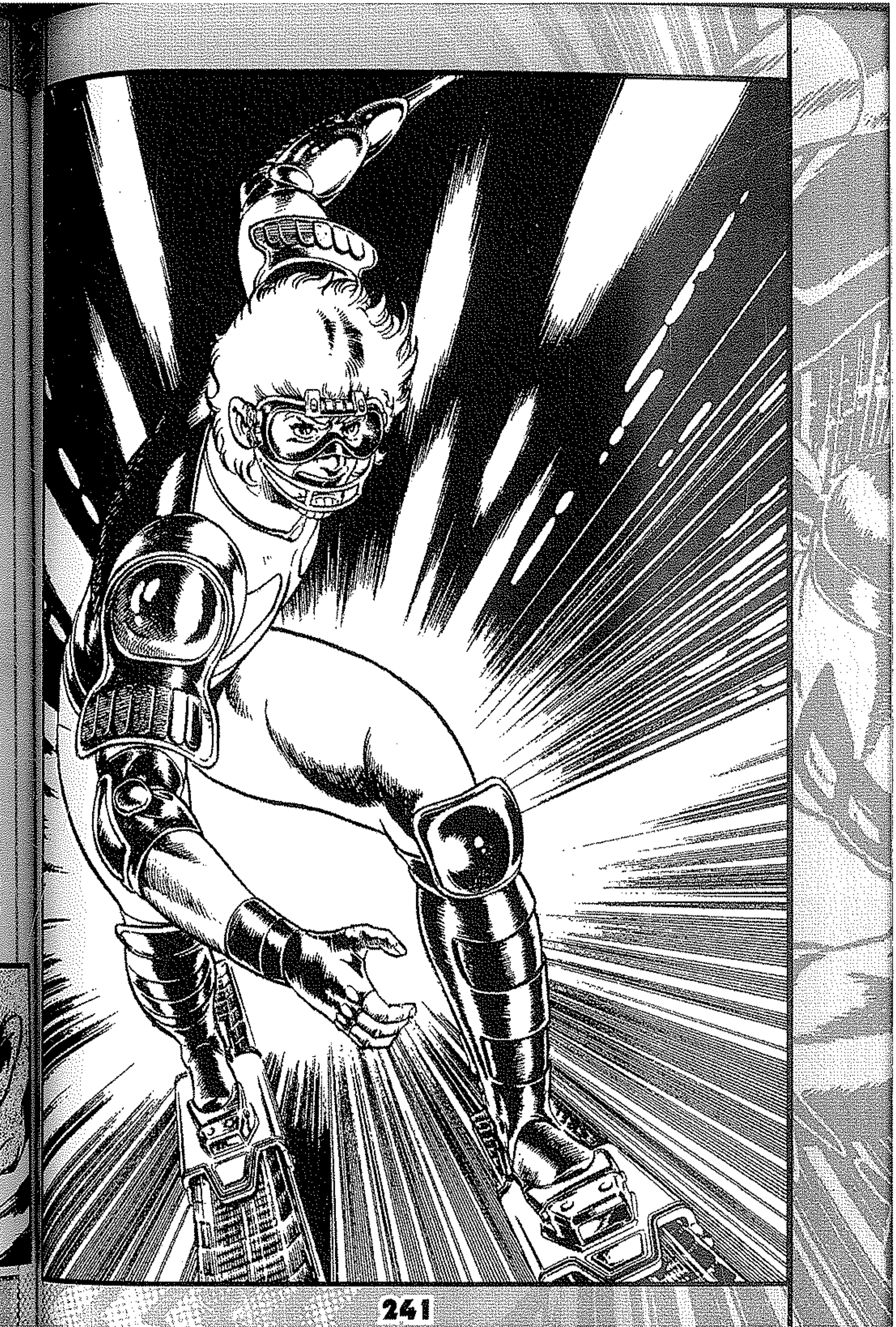
ALEKZAR

Au cours du combat final, il a perdu sa jambe droite, à partir du genou. Il se fait alors implanter une prothèse cybernétique et deviendra le coach personnel de nos héros dans leur ascension pour la Coupe des 7 Galaxies.

ZSONDIA, L'ELFE

Lorsque les effets des spores se dissipent, des cauchemars au sujet d'un trou noir aspirant l'Univers Zéro lui apparaissent. Il s'agit de prémonitions sur la fin de la campagne.
Si au cours de la campagne, elle développe un amour véritable avec un de nos héros, son énergie astrale se libèrera de la Matière rouge pour la rejoindre de nouveau. L'Elfe perdra ses prémonitions, mais retrouvera ses capacités. Libre à vous de les intégrer comme bon vous semble.





LES MUDDERS

Par Willy Dupont

AVANT-PROPOS

Le seul martèlement de leurs pas dans le corridor reliant les vestiaires au stade suffit à saisir le public, comme une onde qui parcourt les gradins et impose le silence. Des centaines de regards sont désormais braqués sur le sas par où les Mudders entreront, dévoilant leurs noires armures organiques et leurs faces blêmes, aux yeux morts. Une crainte superstitieuse va alors gagner l'équipe adverse tandis qu'une clameur presque religieuse enflera depuis les rangs de leurs supporters. C'est devenu un rituel depuis le début du championnat, depuis que cette équipe venue de nulle part a commencé à remporter inlassablement tous les matchs qui se présentaient à eux.

Ce scénario va amener les PJ à entrer dans un championnat de Rug-Ball à l'échelle galactique. Sur la Station Optimus, ils vont devoir affronter une équipe soi-disant invincible. Mais avant cela, il faudra percer leur secret, et ce faisant, réaliser que derrière les Mudders se cachent les derniers représentants d'un peuple désespéré. Pour les Mudders, la coupe du championnat n'est pas un but en soi, juste le moyen d'approcher le Nabab, le spoliateur qui a condamné leur monde à la destruction... S'il y a de la gloire à remporter un tournoi de Rugball, n'y a-t-il pas plus d'honneur à défendre une cause perdue ?

Ce scénario peut s'adapter à différents groupes de PJ et se joue idéalement en trois séances, soit une douzaine d'heures.

THÈMES

- Affronter des adversaires invincibles.
- Explorer un monde exotique.
- Nouer des amitiés inattendues.
- Finalement, rendre justice.

INSPIRATION

- « *UNE VIEILLE PROMESSE* »

Quand Cobra aide son vieil ami Thorno à sauver sa planète.

- « *LA PARTIE COMMENCE !* »

Et tous les épisodes autour du Rugball.

CASTING

.... *OZARIO*

Un agent envoyé par la Ligue des Sept , organisatrice d'un championnat de Rug-Ball à l'échelle galactique. Il vient proposer à Aaron d'entrer dans la partie.

.... *LES MUDDERS*

L'équipe de Rugball montante ; des guerriers invaincus issus d'une espèce inconnue sur lesquels circulent toutes sortes de rumeurs. Leur agent , Shadoo, est un has-been notoire dans le milieu du Rugball. S'il réalise un improbable come-back grâce à ses champions, nombreux se souviennent que ses tricheries l'avaient jadis condamné à la disgrâce.

TALISSAR

C'est le leader des Mudders, un colosse au regard insondable. On pourrait ne voir en lui qu'une brute dénuée de toute humanité, mais il se bat avant tout pour les siens.

SKILLA

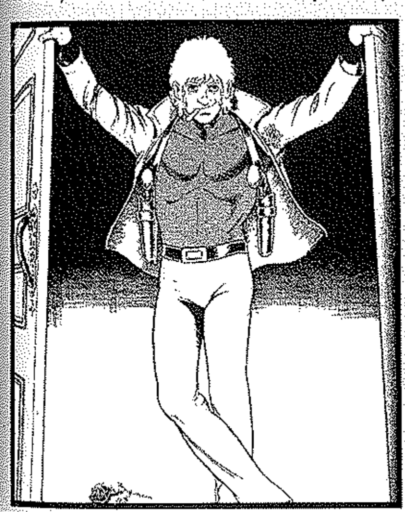
Elle est la sœur de Talissar. C'est une tueuse redoutable, mais aussi une amante fidèle qui ne place pas sa confiance à la légère.

LE NABAB

Un riche homme d'affaires , associé aux pirates de l'espace et qui jadis a investi dans la station Optimus avant de se brouiller avec le père d'Aaron. Il revient sur Optimus pour participer au championnat. Il ne le sait pas, mais les Mudders eux, sont là pour le voir mort.

MISS REXIIDE

Elle est chargée du protocole du Nabab. C'est un assassin très expérimenté. Malgré le titre pompeux que lui accorde son maître, force est de constater que le protocole, elle ne s'en embarrasse pas trop.



INTRODUCTION

Cette partie évoque certains évènements qui, sans constituer le cœur du scénario, en posent les bases. Le meneur peut choisir de jouer la scène telle qu'elle est présentée ci-dessous ou, si le temps manque, décider d'exposer l'accord conclu entre Aaron et la Ligue des Sept comme un préalable connu des personnages et passer directement à l'ACTE 1. L'important reste que les personnages comprennent bien les enjeux, et qu'ils se forgent des motivations claires. Si par ailleurs, les PJ ont déjà monté leur propre équipe de Rugball, libre au MJ d'aménager ce qui suit comme bon lui semble.

PROLOGUE

Aaron conclut un accord

Le Cepheus Cabaret est certainement l'endroit le plus chic de toute la station Optimus. Un lieu de charme et de luxe, qui n'ouvre ses portes qu'à la nuit tombée et seulement pour les plus fortunés. Quand Elijah tenait la station sous son pouvoir, les soirées s'y firent rares et bientôt, le cabaret entra en sommeil. Mais Aaron a secoué la propriétaire, et l'équipe du Cepheus est remontée aussitôt sur le pont. Les danseuses aux tatouages fluorescents n'ont rien perdu de leurs charmes et l'orchestre androïde a repris du service comme s'il n'avait jamais cessé de jouer. Les gens d'Optimus ont besoin de se distraire en cette période d'incertitude .

Répondant à l'invitation d'Aaron, les personnages investissent le petit amphithéâtre cossu. Devant une scène intime où ondulent quelques nymphes luminescentes, une fosse tapissée de velours carmin accueille des tables basses sur lesquelles gambadent avec agilité les serveuses du cabaret. Une confortable pénombre enveloppe les groupes de clients attablés, comme autant d'îlots isolés dans une mer de musiques suaves et de jeux de lumières laser. Aaron les attend au centre de la salle. Il se lève à leur approche et les présente aux invités qui l'entourent:

« Messieurs, merci d'avoir répondu à mon invitation. Vous connaissez déjà les membres du conseil d'Optimus (il désigne plusieurs notables parmi lesquels les PJ peuvent reconnaître Zsondia et Alek'Zar – voir scénario «Le Cœur d'Optimus Fils Indigne»), mais permettez-moi de vous présenter Monsieur Ozario et ses collaborateurs. Monsieur Ozario est un représentant de la Ligue des Sept , une des plus puissantes organisations dans le monde du Rugball. Je tenais à ce que vous le rencontriez. Optimus pourrait avoir un avenir commun avec la Ligue des Sept et des hommes (et des femmes) comme vous, y verront certainement quelques opportunités. »



OZARIO
Homme de main

Ozario est apparemment humain, même si son étrange coiffure laquée de noir, et ses yeux emplis d'un liquide ambré laissent planer un doute. Il est vêtu d'un costume anthracite, très sobre, tout comme les trois autres hommes qui l'accompagnent et qui lui tiennent lieu soit de gardes du corps, soit de secrétaires.

Punch	2
Réflexes	2
Gueule	3
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
Job : *Marchand*	3
Santé	1

• **Accessoire fétiche :** Œil d'ambre, un encodeur/transmetteur en lien permanent avec la Ligue.

Ozario était un homme d'affaires comme beaucoup d'autres, jusqu'à ce qu'il se passionne pour le Rugball et qu'il y investisse une grosse partie de sa fortune. Il est alors entré dans la Ligue des Sept. La Ligue est un groupe puissant qui fédère des équipes dans tout le cosmos et organise un championnat renommé. Les bénéfices – droits cosmo-broadcast, paris et produits dérivés – sont colossaux. Aaron et lui sont sur le point de conclure un partenariat potentiellement juteux ; la possibilité pour Aaron

de fonder son équipe et de revenir à ses premiers amours, mais aussi de pouvoir entrer dans le Championnat de la Ligue des Sept. L'idée de faire de la station Optimus un lieu incontournable dans le monde du Rugball excite beaucoup le jeune homme, il y voit l'occasion de donner un autre destin à cet endroit que son père a sali. Autour d'Aaron et d'Ozario, les membres influents du conseil se réjouissent de l'aubaine pour Optimus, même si Zsondia désapprouve que Aaron, du fait de sa position de leader naturel auprès de la population, joue au sein de l'équipe.

Lors de ce prologue, le meneur pose les bases de la fondation de l'équipe Optimus. Il est important que les joueurs y apportent leur contribution et décident, en fonction des motivations de leurs personnages, quels rôles ils endosseront : jouer dans l'équipe, rester en soutien (soigneurs, techniciens, chargés de la sécurité, remplaçants ou entraîneurs), ou comme simple investisseur ?

DÉVELOPPER LES MOTIVATIONS PERSONNELLES

Ce scénario, comme tous les autres, embarquera d'autant plus vos joueurs qu'ils auront une bonne raison de prendre un ticket pour l'aventure. Voici quelques pistes pour créer des liens personnalisés entre les personnages et les évènements à venir. Ces pistes peuvent être travaillées en amont, ou a posteriori, au fil des évènements.

- ***Motivations pécuniaires :*** Il y a beaucoup d'argent en jeu dans cette affaire. Les personnages peuvent se voir promettre de belles primes s'ils jouent dans l'équipe Optimus. Primes qui leur seraient versées par Aaron sur la base des recettes réalisées. Si les personnages n'en sont pas à leur première aventure et qu'ils disposent d'un pécule suffisant, ils peuvent aussi s'associer à Aaron en investissant dans l'équipe. Il y a de gros besoins en termes d'équipement, mais aussi pour attirer de bons joueurs et des spécialistes (entraîneurs, etc.). Ce placement s'avèrerait d'autant plus rentable que l'équipe gagne. Une alternative serait qu'un accord se conclue directement avec Ozario, si celui-ci est une ancienne connexion de l'un des PJ ; un accord source de conflits de loyauté... À un autre niveau, un personnage orienté sur le business (un chercheur d'or, un marchand ou un voleur), pourrait avoir mis son nez dans les diverses affaires de feu Elijah Lamard et avoir découvert que jadis, celui-ci avait investi sur Kradl-Prime, le monde des Mudders. Il pourrait même mettre la main sur l'acte de propriété d'une concession d'exploitation de Chloronium encore d'actualité (voir plus loin). Récupérer les droits sur ce territoire largement exploité par le Nabab pourrait générer une savoureuse rivalité par la suite.

- ***Motivations sentimentales :*** L'intérêt du scénario tient au fait que sur la base d'une rencontre hostile entre les PJ et les Mudders, les relations qui vont évoluer dès lors que les personnages découvriront les motivations réelles de ces derniers. Y ajou-

ter une dose de romantisme serait la cerise sur le gâteau. Skilla est très farouche et plutôt agressive au premier abord, mais elle est aussi tout à fait capable de se laisser séduire par un personnage fort, pour peu qu'il soit droit dans ses bottes. La guerrière passe alors en mode femme amoureuse et elle ne manque pas d'atouts ni d'audace. Toutes les hormones qui saturent leur organisme n'y sont pas étrangères. La même chose pourrait très bien se produire entre Talissar et un personnage féminin. Un grand animal de deux mètres au regard noir qui se montre tout à coup un peu gêné quand il faut bousculer une concurrente, ça peut être craquant.

- ***Un passif à liquider :*** Le Nabab n'est ni un enfant de chœur, ni un débutant. Les personnages peuvent avoir déjà eu l'occasion de le croiser ou d'entendre parler de lui (notamment s'ils ont joué le scénario ***SAVE THE CHEERLEADER***. Ce capitaine d'industrie sans foi ni loi n'en est pas au premier monde qu'il spolie, ni au premier partenaire commercial qu'il entourloupe. Peut-être que les PJ ont jadis été embauchés par le Nabab pour quelques missions de prospection avant d'être abandonnés sans autre forme de procès par le rustre. Peut-être qu'il a jadis racheté l'entreprise familiale à vil prix après des incidents suspects, à moins que ce ne soit le monde natal d'un personnage qui ait eu à connaître le genre d'exploitation qu'il pratique.

- ***Motivations intellectuelles :*** Le mystère est en soi une motivation, notamment lorsque le personnage est un scientifique ou même un mystique. Cette curiosité peut être suscitée par la planète Kradl-Prime ou par le peuple des Mudders . Ainsi, un savant aura peut-être entendu parler de la race des Kardilans –une espèce que l'on dit nomade et dont on retrouve des traces ailleurs dans la galaxie, sans savoir l'expliquer. Un biologiste pourrait aussi s'intéresser aux propriétés physiques surprenantes des Mudders et faire le constat qu'ils sont bien différents du peuple des Kardilans dont ils sont censés être issus. Un PNJ *Scientifique*, comme Narah, l'ancienne collaboratrice de Minos (voir le scénario ***LE CŒUR D'OPTIMUS***) pourrait orienter les recherches d'un personnage dans ce sens. Elle peut aussi se souvenir que jadis, le Seigneur Elijah Lamard s'était intéressé à Kradl-Prime alors qu'il était encore associé au Nabab. Ce monde doit cacher quelques secrets, voire des trésors... Un personnage d'orientation plus mystique, ou un archéologue, aura lu quelque part l'évocation d'un sanctuaire dissimulé là-bas, un lieu légendaire, dédié à une déesse de la vie . Un mage ou un psioniste lui, ressentira une présence mystérieuse à l'approche de la planète, une force qui pourrait se manifester jusque dans ses rêves ?

ACTE 1

Le secret des Mudders

*Quelques semaines se sont écoulées depuis les évènements présentés dans la partie : **Prologue**, lorsque les choses s'accélèrent. La Ligue des Sept fait entrer l'équipe d'Optimus dans le Championnat. Leur premier adversaire étant défait, c'est désormais face à une équipe à la réputation d'infaillibilité, entourée de mystère et de soupçons que les PJ vont devoir jouer. Ils (vos héros) vont devoir percer le secret de l'invincibilité des terribles Mudders s'ils veulent pouvoir l'emporter. Pour cela, ils devront remonter aux origines mêmes d'un peuple de survivants.*

SCÈNE 1

À genoux !

Alors que l'entraînement bat son plein, et que les joueurs d'Optimus commencent à ressembler à une véritable équipe de Rugball, une frégate de la Ligue des Sept s'arrime à la station. Ozario et son staff arrivent, et avec lui une équipe que certains initiés connaissent déjà, les Mudders. Ils seront les premiers adversaires de l'équipe Optimus.

Cette scène va tourner autour de cette équipe prétendument imbattable. L'objectif est de permettre aux PJ d'en apprendre le plus possible sur les Mudders, de rassembler des informations, des rumeurs qui pointent toutes vers leur monde natal : Kradl-Prime.

Cette partie est aussi l'occasion de faire le constat que leur réputation n'est pas usurpée ; les Mudders sont vraiment très forts, probablement trop forts pour l'équipe des personnages. Pour illustrer cela, un entraînement collectif avec l'équipe Optimus sera proposé ; un court match amical où leur domination apparaîtra douloureusement.

Cette scène se déroulera pour l'essentiel autour du stadium qui désormais est complètement équipé pour le RugBall. Il compte un grand terrain pour les matchs principaux, un terrain d'entraînement plus petit et d'autres facilités telles qu'une infirmerie et une vaste salle de musculation. Accolés au stadium, des hébergements peuvent accueillir des équipes complètes, avec leur staff, dans des conditions de confort optimales. Ozario et la délégation de la Ligue des Sept y sont installés. Les Mudders et ceux qui les accompagnent sont là aussi, mais ils ne se mélangent pas avec la Ligue.

L'ENTRÉE DANS LE CHAMPIONNAT

Les personnages sont prévenus de l'arrivée de la Ligue avec un peu de retard. La frégate de luxe d'Ozario a accosté voilà plusieurs heures. Lorsque les PJ arrivent dans le stadium, pour l'un de leurs entraînements quotidiens, Aaron les accueille. Il est visiblement soucieux ; sur l'un des terrains, une douzaine d'individus massifs et vêtus d'étranges armures organiques noires se livrent à quelques exercices d'échauffement.

Aaron prend les personnages à part. Il leur annonce l'arrivée d'Ozario, accom-

pagné d'une foule d'agents de la Ligue, ainsi qu'une équipe de Rugball : les « Mudders ». Les choses sérieuses commencent pour l'équipe Optimus. Afin d'accéder au championnat à proprement parler , il va d'abord falloir s'extraire d'un pool composé de nouvelles équipes. Les personnages vont donc livrer plusieurs matchs dans les mois qui viennent. Il vaudrait mieux qu'ils les remportent ! Ce qui rend Aaron soucieux, c'est cette équipe-là. Si les Mudders sont une formation récente, ils ont déjà une très bonne réputation . Les PJ qui s'intéressent de près au Rugball pourraient d'ailleurs en avoir entendu parler (voir plus loin).

Sous le regard d'Aaron et des autres joueurs de l'équipe Optimus, les Mudders se livrent à des simulations d'interceptions particulièrement violentes. Autour du terrain, les visages sont fermés, les mâchoires verrouillées. Aaron, sentant la tension chez ses coéquipiers, fait un petit geste d'apaisement des deux mains, comme pour assouplir l'air trop lourd sous ses doigts :

« Pas la peine de trop se laisser impressionner. Nous avons des atouts et de toute façon, et nous avons 5 jours devant nous avant ce match. »

ENTRAÎNEMENT AMICAL

Pour faire honneur à ses hôtes (à moins que ce ne soit par provocation), Shadoo l'agent des Mudders, va venir à la rencontre des personnages et d'e Aaron pour les saluer. Il est accompagné de Talissar, le leader de l'équipe. Ce dernier, s'inclinera brièvement face aux PJ et grognera vaguement quelque chose. Shadoo, plus volubile se répandra en remerciements et félicitera très (trop) chaleureusement Aaron pour la qualité des installations, se réjouissant de l'honneur qui lui est fait de présenter sa modeste équipe en un tel lieu. Au-delà des politesses d'usage, l'agent a un autre objectif ; une fois la glace brisée, il va proposer (naïvement ?) aux joueurs de l'équipe Optimus d'entrer sur le terrain avec ses poulains, le temps d'un «petit entraînement amical». Juste l'occasion de partager un échauffement convivial et de jouer un simple essai, au nom du sport.

La scène n'a pas pour objectif de simuler un véritable match. Juste d'éprouver un peu l'adresse et l'endurance des PJ par quelques jets où chacun cherchera à briller et de jouer quelques rounds. Mais les Mudders ne jouent jamais vraiment à moitié, ce simple échange peut être très intense (tacles, balles vicieuses, etc.). Il risque même d'y avoir de la casse. Bien sûr, Shadoo s'en excusera et l'entraînement cessera dès le premier véritable bobo, mais le mal est fait. Les fiertés seront probablement déjà un peu égratignées, et la crainte instillée dans les esprits. Pourtant les Mudders ne cherchent pas à humilier leurs adversaires. Ils sont au-dessus de ça. Ce qu'ils font avec cette première confrontation, c'est jauger de la force du camp d'en face et se mettre à niveau (voir plus loin les capacités des Mudders).

LES MUDDERS

Si l'on ne compte pas leur agent, les Mudders sont douze, tous très semblables ; dix mâles et deux femelles. Il est évident au premier coup d'œil qu'ils

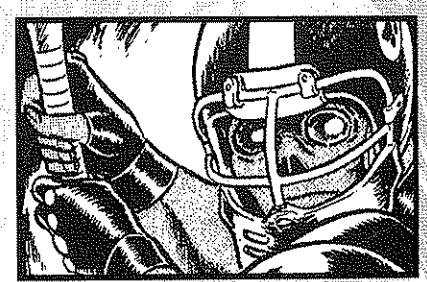
ne sont pas humains, mais pour autant il est bien difficile d'identifier la race extra-terrestre à laquelle ils appartiennent. Il y a une raison à cela, les Kardilans sont une race isolée et très discrète. Ils n'ont pour tout dire jamais quitté leur monde natal ; Kradl-Prime. En fait ce n'est pas tout à fait vrai, nous le verrons plus tard.

Mais ce ne sont pas de simples Kardilans. Ils en sont une sous-espèce particulière, beaucoup plus robuste, dédiée à protéger leur peuple coûte que coûte. Sur Kradl-Prime, on les appelle les champions. Aucun rapport avec le Rugball. Il y a quelques années de cela, ils ne savaient rien de ce sport. Ils ne l'ont découvert que plus tard, quand ils ont rencontré Shadoo et ont vu en lui, l'occasion de s'approcher de celui qui menace leur espèce ; le Nabab. Grâce au Rugball, ils peuvent entrer dans le monde de leur ennemi, alors ils ont enfilé les maillots que leur offrait Shadoo. Leurs capacités d'adaptation prodigieuses ont fait le reste. Le nom « Mudders » est une trouvaille de Shadoo, une sorte de jeu de mots autour de leur aspect luisant, vaguement boueux. Par chance pour le petit agent, les champions kardilans n'ont jamais saisi l'allusion.

Les Mudders sont humanoïdes, de forte stature. Les mâles mesurent 1m90 au minimum, les femelles 1m80. En cela, ils sont bien plus grands que les Kardilans ordinaires. Comme leurs frères de Kradl-Prime, leurs yeux sont noirs ; et si l'on y regarde de très prés, on constate qu'ils sont constitués de myriades de facettes d'onyx. En revanche, contrairement au reste de leur peuple, les Mudders n'ont pas un teint blafard aux reflets verdâtres, mais une carapace organique noire, composée de chitine qui sculpte complètement leur silhouette et souligne leur visage. Pratiquement personne ne réalise qu'il ne s'agit pas d'une combinaison protectrice exotique que l'on peut ôter à volonté, mais bien de leur peau.

Ils ont deux autres particularités, absentes chez leurs congénères : premièrement, ils disposent d'un métabolisme hors norme qui a la capacité de s'adapter aux conditions extérieures . S'ils sont blessés par une certaine forme d'attaque, alors leur corps s'adapte et ils développent une protection en rapport. Cette défense peut prendre la forme d'une armure, d'une immunité, mais aussi pourquoi pas d'un bouclier psychique. Il n'y a guère que la magie contre laquelle ils ne peuvent se protéger. Cette adaptation ne disparaît qu'au bout de plusieurs semaines et coûte à chaque fois 1 point de PULP!

Leur deuxième particularité en tant que champion, c'est leurs hormones. Sans même qu'ils s'en rendent compte, si un partenaire sexuel potentiel attire leur attention, les Mudders libèrent des phéromones qui agissent aussitôt. Elles sont efficaces sur pratiquement toutes les races (sauf les androïdes), et génèrent une forte attirance. [La cible doit réussir un jet de [Psyché - 3] pour résister à la séduction « animale » (un Job comme *Gigolo* ou *Femme fatale* peut aider)]



TALISSAR

Allié

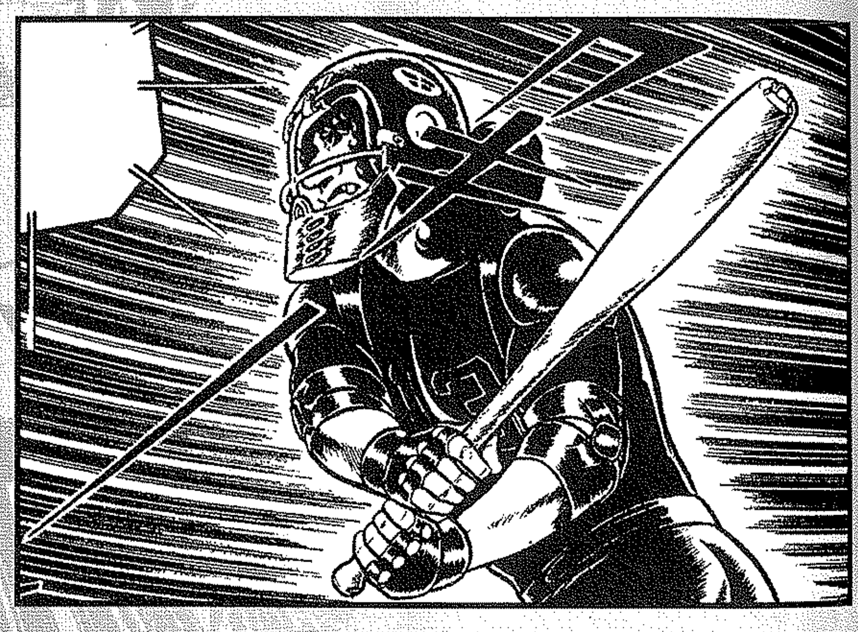
C'est le leader des Mudders. Il est impressionnant, même pour les siens, les dépassant tous d'une tête. Sa carapace est striée de veinules et de nœuds formant un étrange relief sur l'ensemble de son corps. Il arbore une épaisse chevelure ébène qui noie ses larges épaules. Talissar parle peu, mais il est entendu et respecté par les siens. Il sait reconnaître le courage et la droiture, mais par contre montre peu d'empathie. Souvent, son incompréhension du comportement des étrangers peut être interprétée comme du mépris ou de la muflerie. Il a simplement été élevé dans la violence. Dans le monde d'où il vient, tous les coups sont permis. Le scénario avançant, si on le traite avec respect, il pourra montrer un visage plus humain.

Punch	4
Réflexes	3
Gueule	0
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
Job : *Rugballeur*	3
Santé	3

- ***Protection*** : Carapace 1

Exemples d'adaptation

Talissar subit une attaque qui le blesse. Aussitôt il s'adapte au prix d'un point de PULP! et ajoute dorénavant son score d'adaptation de +4 contre les attaques de ce type et cela se cumule avec sa carapace ! Si cela avait été une attaque psionique, il bénéficierait d'un +4 au jet de Psyché pour résister, une fois sensibilisé à ce mode d'agression.



SKILLA
Allié

C'est la sœur la plus proche de Talissar. Sa démarche souple évoque une panthère luisante et ses yeux ont un reflet bleuté qui n'existe pas chez les autres Mudders. Elle porte une longue tresse noire comme du pétrole qui descend entre ses reins, et à ses flans, on distingue un poignard courbé. L'autre femelle du groupe en porte un aussi, c'est une marque honorifique. En réalité, elles sont les véritables maîtresses des champions kardilans, même si elles restent en retrait derrière Talissar. Les mâles sont voués à leur protection. De fait, la volonté farouche de Skilla de participer aux matchs met souvent les autres Mudders dans l'embarras. La vérité est que Skilla aime le Rugball, elle se donne à fond, très violemment. Il faut dire qu'elle a un tempérament très ... extrême (les fameuses hormones).

Punch	3
Réflexes	4
Sex-appeal	3
Intellect	2
Psyché	3
PULP!	5
Job : *Rugballeur*	3
Santé	2

• **Adaptation :** jusqu'à +3

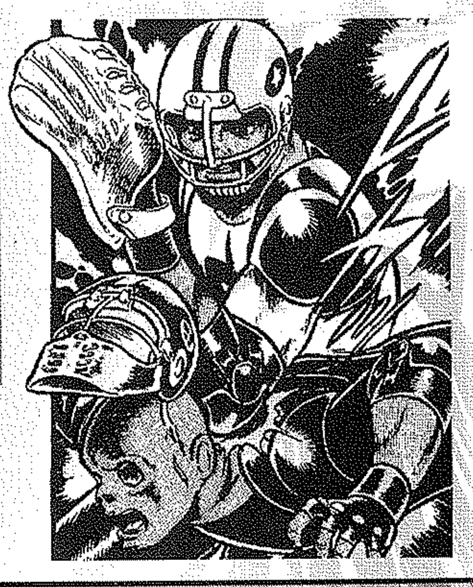
MUDDERS
Spécimen standard

Ils sont tous liés à Talissar et Skilla par un lien fraternel. Ils leurs resteront fidèles. Ils s'expriment peu, maîtrisant mal la langue des personnages. De toute manière, ils sont extrêmement méfiants.

Punch	4
Réflexes	3
Gueule	2
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
Job : *Rugballeur*	3
Santé	2

• ***Protection*** : Carapace 1

• **Adaptation :** jusqu'à +3



SHADOO
Acolyte

C'est un Homme-oiseau, coiffé d'un panama à plume. Jadis joueur de Rugball confirmé, sa carrière a pris fin suite à une vertèbre brisée. Aujourd'hui, il marche grâce à un robot de cristal, lové dans son dos. Cela lui a coûté très cher et lorsqu'il a embrassé la carrière d'agent, il a eu recours à toute sorte de ruses pour faire fructifier ses investissements. De fait, sa réputation dans le milieu du Rugball n'est pas des plus glorieuses. Sa rencontre avec les Mudders est un vrai coup de chance. Ils sont venus à lui et ont exigé qu'il ne pose pas de questions. Ce qu'il fait ! Grâce à eux, il entre aujourd'hui dans la Ligue des Sept. Et il n'a même plus besoin de graisser la patte d'un juge pour qu'ils gagnent !

Punch	2
Réflexes	4
Gueule	2
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
Job : Rugballeur	2
Job : Escroc	3
Santé	1

- **Arme fétiche :** mini-pistolaser.



LES RUMEURS VONT BON TRAIN

Hormis l'opportunité de s'égayer sur un terrain de Rugball, cette scène offre aussi l'occasion aux PJ de réunir des informations et de développer quelques-unes des motivations présentées plus haut.

Premièrement, les personnages peuvent apprendre des choses accessibles à quiconque s'intéresse au Rugball. On peut ainsi savoir que les Mudders ont moins d'un an d'existence. Ils ont joué des matchs au sein de stades indépendants et dans des petites ligues planétaires. Par contre, même s'ils ne combattaient pas encore au sein de la prestigieuse Ligue des Sept, ils avaient déjà acquis une solide réputation grâce à un parcours sans défaite.

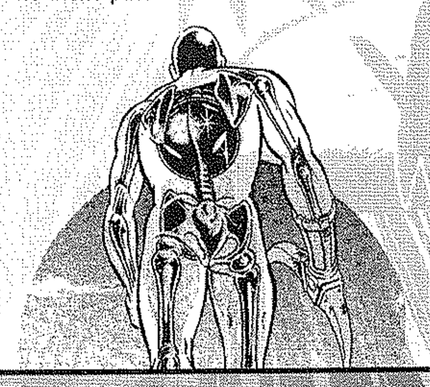
Un joueur bien informé peut aussi connaître l'image déplorable dont Shadoo peine à se départir. Il a été accusé de tentative de corruption d'arbitre par le passé. Il a également été suspendu cinq longues années, suite à la découverte d'implants bioniques illégaux sur des joueurs de son écurie. Depuis, il a de nouveau le droit d'évoluer dans le milieu, mais sa réputation restera durablement entachée. Si les joueurs n'ont pas accès à ces rumeurs, Ozario se fera un plaisir de leur faire quelques confidences.

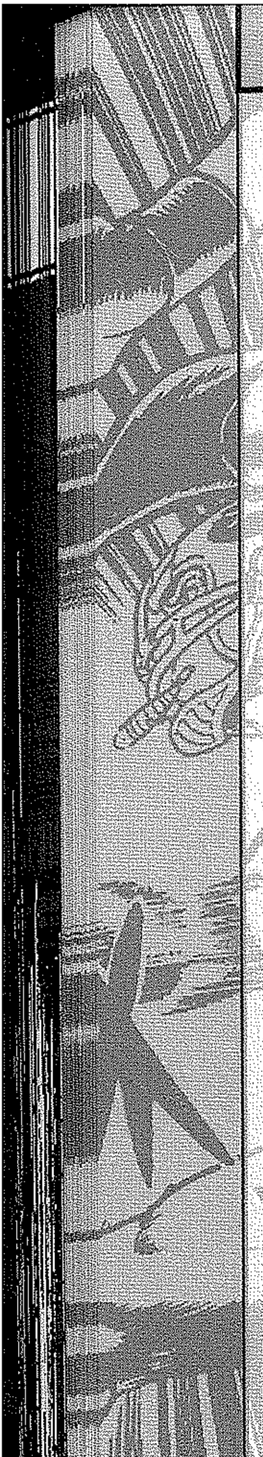
Ozario justement n'est pas complètement neutre dans cette affaire. Il a quelques doutes quant aux Mudders, justement parce qu'il sait qui est Shadoo et connaît son passif. Il a grand intérêt à ce qu'une équipe emblématique émerge du pool pour renouveler les icônes de la Ligue. En revanche, il n'aime pas trop

les équipes « invincibles », cela tue le suspens et les paris. La trajectoire de rouleau compresseur qu'empruntent les Mudders jusqu'à présent n'est pas sans l'interroger. Il ne cachera pas ses soupçons, il se demande s'il n'y a pas tricherie. Avec lui sont venus des experts de la Ligue , ils vont inspecter les deux équipes très minutieusement – sans rien trouver. Ozario pourra évoquer l'origine mystérieuse de l'équipe, le secret qui entoure leur monde natal ; Kradl-Prime, dont ils ne parlent jamais et qui semble impénétrable (mais c'est à cause du Nabab, nous verrons cela plus loin). D'Ozario, les PJ pourront aussi apprendre que de l'issue de cette rencontre dépendra le prochain adversaire ; les vainqueurs rencontreront les Génies de Sekep, l'équipe en tête de la sélection et pourront se qualifier pour le championnat, les perdants devront assurer leur victoire sur les six autres équipes composant le pool pour pouvoir s'extraire du groupe .

Shadoo est quelqu'un de très bavard. Un personnage adroit pourrait lui soutirer des informations. L'agent des Mudders sait hélas peu de choses sur ses protégés. Ils sont venus à sa rencontre sur Terre. Ils semblaient pour le moins perdus, sans ressources. Le plus fort, c'est qu'ils n'y connaissaient rien en Rugball, mais ils ont appris très vite ! Ensuite, il les a fait jouer dans des circuits de seconde division où ils ont excellé. Shadoo ne sait pas trop ce qu'ils veulent, ils ne semblent pas intéressés par l'argent. Il a juste compris qu'ils voulaient se confronter aux Génies de Sekep, une autre équipe montante et pour cela, il leur fallait entrer dans les sélections de la Ligue des Sept. Shadoo sait aussi qu'ils sont originaires du monde de Kradl-Prime, ils appartiennent au peuple de Kardilans. Mais l'homme-oiseau a compris qu'il ne fallait pas trop leur poser de questions à ce sujet.

D'autres interlocuteurs peuvent livrer des informations précieuses aux PJ, notamment Narah, une scientifique qui a secondé longtemps Minos pendant l'apogée d'Elijah. Depuis la disgrâce de son mentor, elle s'est montrée discrète, oeuvrant auprès de l'ingénierie de la station. Elle cherche malgré tout à entrer de nouveau en grâce et intrigue auprès des membres du conseil d'Optimus ; c'est à cette occasion que les personnages pourraient la rencontrer (ou la retrouver). Le chapitre « ***Développer des motivations personnelles*** » donne des indications sur la façon dont Narah peut aiguiller les PJ. Cette séquence est de toute façon la plus propice à initier les pistes d'intrigues évoquées dans ce chapitre.
Au final, quels que soient les renseignements qu'il donne aux joueurs et la façon dont ces informations leur parviennent, le meneur doit surtout pointer Kradl-Prime du doigt. C'est là que se trouve le secret des Mudders. Percer ce secret pourrait bien être la seule façon de remporter la victoire ou de s'assurer que la terrible équipe des champions kardilans ne triche pas.





ACTE 2

LE BERCEAU DES MUDDERS

Suite à l'entraînement conjoint, alors que l'équipe Optimus soigne ses contusions, les esprits s'échauffent dans le camp d'Aaron. Tout laisse à penser que les Mudders dissimulent quelque chose ; peut-être une des tricheries dont leur agent est coutumier, peut-être quelques méthodes de dopage inédites.

En tout cas, les pistes les plus évidentes orientent vers le monde natal des Kardilans : Kradl-Prime. Que ce soit Aaron, qui flaire une ruse de Shadoo, ou Ozario qui se demande qui est cette équipe susceptible de perturber le championnat de la Ligue, tous vont arriver à cette conclusion : si les Mudders cachent un secret, alors c'est probablement sur leur planète d'origine qu'ils l'ont enterré. Les personnages ont cinq jours devant eux avant le match . Le système Banoda qui abrite Kradl-Prime est à moins de 15h de vol supraluminique. Ozario sera même prêt à financer le transport si le groupe des PJ n'a pas un vaisseau à disposition. Une visite au berceau des Kardilans s'impose ! Si un PJ suggère de s'y rendre avec la station Optimus, Aaron répond par la négative et ajoute que cette expédition doit rester discrète pour éviter d'alimenter inutilement des tensions.

BANODA IV aka KRADL-PRIME

Dans les banques de données des ordinateurs d'astronavigation, lorsque l'on recherche Kradl-Prime, on trouve la 4ème planète du système de Banoda. Le nom « Kradl-Prime » est cité comme « Référence xéno-linguistique - Banoda IV - dialecte indigène ». Les archives fournissent très peu d'informations sur ce monde :

« Planète habitable de type terrestre • Écotype forestier • Peu de ressources minérales ou fossiles.
Race dominante : Kardilan • Humanoïde, niveau technologique 2 (primitif), agressif • Niveau de civilisation non évalué • Prudence conseillée. »

Le système Banoda gravite autour d'un vieux soleil, légèrement rougeoyant. Sept planètes orbitent patiemment ; les deux plus distantes sont des géantes gazeuses, ornées d'anneaux bleutés. Dès les premières manœuvres d'approche, des balises émettent en plusieurs langues, sur les principaux canaux :

« Visiteurs, le consortium Ferryt'n Rils exploite de nombreuses concessions sur le système Banoda. Identifiez-vous sur le canal 2.08. Merci ».

Si les PJ ont déjà eu l'occasion de s'intéresser au Nabab, ils sauront qu'il est derrière ce consortium. Ils peuvent aussi l'apprendre s'ils ont des connexions un peu louches (un Job de *Pirate de l'espace* par exemple).

Un personnage ayant quelques compétences commerciales ou de juriste saura que des concessions privées ne donnent aucun droit sur la circulation des personnes au sein d'un système, tant qu'il n'y a pas d'intrusion caractérisée sur les exploitations. Toutefois, dans l'espace, rien n'empêche un puissant groupe industriel d'user de bluff, voire d'intimidation. C'est

exactement la stratégie du consortium Ferryt'n Riis. Sur le canal 2.08, un opérateur cherchera à décourager les PJ de rester dans le secteur, surtout quand ils approcheront de Kradl-Prime. Il avancera toute sorte d'arguments légaux fallacieux et sous-entendra quelques formes de représailles. Toutefois, seules les menaces subsisteront.

Le consortium exploite Banoda II, une petite planète en fusion, très dense et riche en minerais rares et Banoda IV (Kradl-Prime). D'énormes « stations-tanker » se maintiennent en orbite de ces mondes et servent de base aux vaisseaux-cargo qui font la liaison avec la surface. Les stations sont des hyperstructures industrielles, de gigantesques enchevêtrements de modules de stockages aux formes improbables où survivent quelques dizaines d'ouvriers et dix fois plus de robots. En théorie, les installations n'ont pas de vocation militaire, elles sont néanmoins équipées de puissantes tourelles laser.
Les images de Banoda IV figurant dans les banques de données présentent un monde vert, couvert par une immense canopée. Mais la réalité perceptible au-delà des baies vitrées du vaisseau est tout autre. Kradl-Prime n'est plus qu'un monde gris, nappé de brumes, où subsistent quelques rares niches de verdure.
L'exploitation du Chloronium en est la cause. Ce composé chimique, synthétisé à partir des arbres géants présents sur la planète, est une ressource très précieuse dans de nombreux domaines industriels, mais son exploitation est dévastatrice. Les robots-convertisseurs utilisés par le Consortium laissent les arbres géants exsangues et tout l'écosystème est alors condamné. Il ne restera bientôt plus rien de ce que fût la forêt primitive. Mais personne n'arrêtera le Nabab, il est par trop influent et les concessions qu'il a obtenues grâce à de très larges pots-de-vin lui laissent le champ libre.

Quand les PJ s'approcheront de l'orbite de Banoda IV, les messages d'avertissement du consortium redoubleront :

« Cette planète fait l'objet d'une concession d'exploitation classe E, enregistrée au nom du Consortium Ferryt'n Riis. Partez ou nous userons de représailles ».

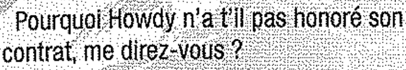
À nouveau, quelques notions de droit permettent de savoir que les PJ ont tout à fait le droit d'atterrir sur ce monde, pour peu qu'ils ne nuisent pas à l'exploitant. Au bout du canal 2.08, le superviseur grommèle tant qu'il peut, mais n'ouvrira pas le feu… pas tout de suite.

LE STAR-MAIDEN & LE CAPITAINE HOWDY

Si les personnages ne disposent pas d'un moyen de transport interstellaire, le capitaine Howdy peut leur faire un prix. Son vaisseau est actuellement recherché par les pirates de l'espace , de fait le capitaine ne reste jamais longtemps au même endroit et cela lui coûte fort cher.

Que lui veulent les pirates ?
Oh, des broutilles…
Il a la sépulture de Grezzer, l'Homme au Centipède, dans ses soutes. Il devait l'accompagner pour son dernier voyage jusqu'à la planète où les siens attendaient de l'enterrer. Ils attendent encore.





Pourquoi Howdy n'a t'il pas honoré son contrat, me direz-vous ?
Et bien, ce n'est pas la question, ici. De toute façon, le capitaine ne parlera pas de ça avec des clients potentiels...

L'avantage avec Howdy, c'est qu'il a du caractère (c'est un vieil Homme-lion au poil blanchi) et qu'il n'hésite pas à mettre les pieds là où il ne faut pas. Ses matelots (trois gaillards venus des quatre coins de la galaxie) préfèreraient d'ailleurs qu'il soit parfois plus avisé. Son navire, le Star-Maiden, a été un vaisseau-hôpital (les cabines sont encore étrangement médicalisées), avant de devenir un transport funéraire (la peinture affiche toujours la légende « *Votre dernier voyage* »), puis enfin a été réaménagé tout récemment en simple vaisseau de fret léger. Il est modérément rapide, plutôt bien entretenu, mais globalement peu armé : tout juste une douzaine de torpilles, dont une ou deux pourraient partir en vrille.

LES KARDILANS À ESHURA

Une fois en vue de Kradl-Prime, il reste à savoir où chercher. Plus de 80% de la planète est désertique désormais. Sur les franges des zones boisées, le consortium poursuit l'exploitation. C'est au cœur des îlots végétaux préservés que l'on peut trouver ce qui reste des Kardilans. Grâce à des lectures des cartes produites par les senseurs du vaisseau, les personnages peuvent identifier des communautés de Kardilans regroupées loin des fronts menés par les robots-convertisseurs.

C'est avec l'une de ces tribus de Kardilans que les PJ pourront rentrer en contact. Par exemple, celle d'Eshura.

La communauté d'Eshura est composée d'environ trois mille individus rassemblés autour d'un bosquet d'une demi-douzaine d'arbres-ruche.
Ces végétaux titanesques jaillissent directement de la mer de vase dans laquelle baigne toute vie sur Kradl-Prime. Ils s'élèvent à plus de deux cent quarante mètres de haut et leurs branchages s'entremêlent, formant un ciel de lianes. À leurs bases, les racines se déploient sur une périphérie pouvant atteindre cent dix mètres de diamètre et c'est à l'intérieur de ces cathédrales de bois que sont creusées les cités des Kardilans.

Les entrailles des arbres-ruches d'Eshura sont un miracle architectural, aussi bien dans les dentelles sublimes que les sculpteurs ont ciselées dans les nefs aménagées au cœur des troncs, que dans l'harmonie trouvée entre les habitants et leur hôte millénaire.

Quelques soient les efforts diplomatiques déployés par les personnages, l'accueil des Kardilans d'Eshura sera, au mieux, froid. Ils sont très prudents, car ils livrent depuis près de dix ans une guerre sans espoir contre le consortium Ferryt'n Riis. Ils retiendront les personnages près d'une porte extérieure, à l'entrée du bosquet. Peu habitués à fréquenter des étrangers, ils prennent de nombreuses précautions ; les PJ sont entourés d'une douzaine de gardes munis d'armes d'un autre âge, le temps qu'un Sage vienne à leur rencontre.

LES KARDILANS

Hommes de main

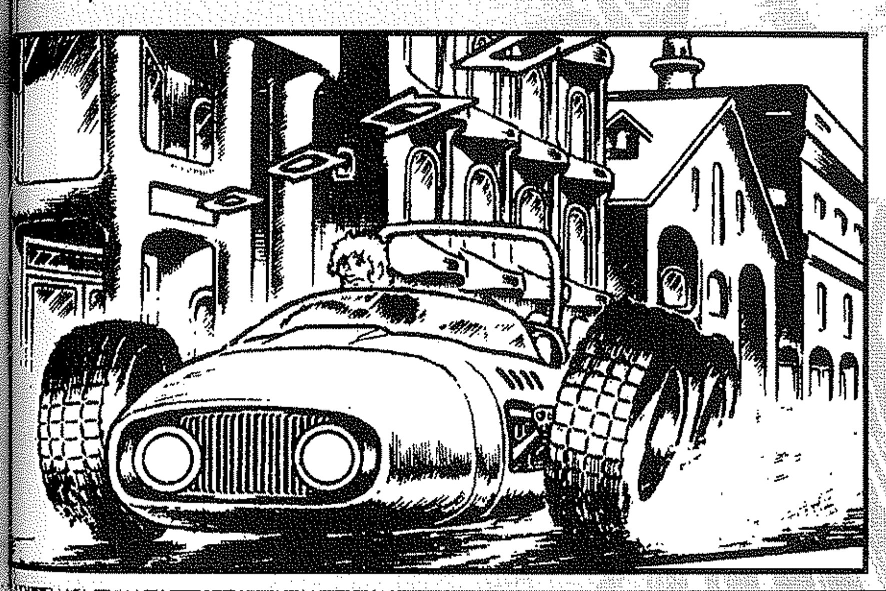
Difficile de faire le lien entre les Mudders et les Kardilans. Les derniers sont bien plus chétifs, dépassant rarement 1m70. Leur peau est pâle, fine et dénuée de la carapace dont sont dotés les champions. Le soleil ne les atteint pas sous le haut toit de branchages des arbres-ruche. Leurs yeux en revanche sont également noirs, insectoïdes et adaptés à l'obscurité qui règne partout dans les grandes cavernes sous les racines.

Ils sont dotés d'une technologie rudimentaire (niveau 2), basée sur la symbiose avec leur environnement. Ils vivent en familles autonomes et matriarcales, fédérées au sein de cités plus vastes, se spécialisant dans diverses activités, notamment agricoles comme l'élevage d'insectes arboricoles ou de la collecte de sirops de sève.

À la tête d'Eshura siège une assemblée d'anciens ; les Sages. Une assemblée mixte composée des doyens des principales familles. Au sein de l'assemblée des Sages, un conseil plus restreint est désigné pour administrer la cité.

Punch	3
Réflexes	2
Gueule	2
Intellect	2
Psyché	3
PULP!	2
***Job :** Porte-flingue*	2
Santé	1

- **Arme fétiche :** Lance empoisonnée
  Dégâts +1
  Poison : jet de [Punch -1] pour la cible ou état empoisonné.



LAKTAON LE SAGE

Acolyte

C'est le Sage qu'on enverra à la porte ouest, pour écouter ce que les étrangers ont à dire. C'est un très vieux Kardilan, à la peau presque diaphane, dévoilant les grosses veines vertes qui irriguent son organisme fatigué. Il ne manifeste pas sa vieillesse par des rides ou la sclérose comme le font les humains - juste une plus grande lenteur. Cela peut d'ailleurs être exaspérant et le fait est qu'il en joue. Il attend patiemment que les PJ exposent le motif de leur visite. Il cherche surtout à évaluer s'ils peuvent être utiles au combat que lui et les siens mènent pour leur survie.

Punch	1
Réflexes	1
Gueule	2
Intellect	4
Psyché	4
PULP!	3
Job : *Chamane*	2
Job : *Médecin*	3
Santé	1

ESHURA SOUS L'ASSAUT DES TARENTOÏDS

C'est vraisemblablement le temps des pourparlers entre les PJ et les Kardilans lorsque brusquement, la violence se déchaîne. L'attaque menée contre la porte ouest d'Eshura prend tout le monde de court. Les personnages entendront des cris et un vrombissement assourdissant, comme le feulement métallique d'un animal gigantesque. C'est bien le cas, un robot-convertisseur attaque l'arbre qui abrite la porte. Cela se passe sur le flanc nord du tronc, à cinquante mètres de là, hors de vue du groupe. Aussitôt, les gardes kardilans se ruent vers les fracas de l'assaut, mais déjà un autre robot se présente face aux PJ. Une énorme machine de métal s'arrache à la végétation alentour, flottant sur la vase. Quand ses huit bras articulés sont verrouillés autour du corps central, le robot a globalement la forme d'un dôme. L'engin se stabilise à moins de cent mètres de l'entrée d'Eshura, ses vibrations graves formant des vagues concentriques tout autour de lui. On peut facilement évaluer son poids à plus de quatre cent tonnes d'acier sombre. Puis les pattes du monstre se déploient dans un grincement horrible, libérant aussitôt une tourelle qui lui tient lieu de tête. Le Tarentoïd dispose alors d'une terrible vélocité, et il va la mettre immédiatement en œuvre pour balayer toute résistance.

Eshura est donc sous le coup d'une double attaque de robots-convertisseurs. Les pertes vont être terrifiantes parmi les Kardilans, avant qu'ils n'en viennent à bout. Il est même probable que les machines auront le temps de s'attaquer à l'arbre. À moins que les personnages ne restent pas les bras ballants et inversent le cours des événements.

TARENTOÏDS

Il s'agit d'énormes robots-convertisseurs de quatre cent quarante tonnes, soit près de dix huit mètres de diamètres en configuration arachnoïde. Le consortium Ferryt'n Riis en a lâché quatorze sur Kradl-Prime depuis le début de l'exploitation de ce monde il y a dix ans. Les Kardilans ont seulement réussi à en détruire deux. Ces machines ont d'abord vocation à extraire le Chloronium des Arbres-Ruche grâce à un énorme dard de trois mètres cinquante qu'elles enfoncent profondément dans l'écorce, mais elles sont également aptes à se défendre et elles exterminent tout obstacle, sans aucun cas de conscience.

Punch	5
Réflexes	1
Gueule	0
Intellect	2
Psyché	0
PULP!	3
Job : Robot-convertisseur	2
Santé	3

- **Arme fétiche :** Batterie laser
  Dégât +1
  Mode rafale (+1) contre les cibles adoptant l'Attaque Acrobatique.
- **Arme fétiche :** Lames (sur les pattes).
  Dégâts +2
- **Point faible :** les senseurs justement, un tir bien ajusté (réussite légendaire, avec une arme de bon calibre) et l'engin est aveuglé.

Ces monstres représentent un sacré défi pour les PJ, mais aussi pour les Kardilans. Ces derniers sont largement surclassés avec leurs seules lances. Sans l'aide active des personnages, au moins vingt cinq d'entre eux mourront au combat, avant d'en endommager une grâce aux troncs effilés qu'ils suspendent à plus de cinquante mètres de hauteur et qu'ils lâchent sur les cibles imposantes que représentent les robots-convertisseurs. Ils libéreront une vingtaine de ces épieux géants sur les Tarentoïds et finiront par en toucher une, lui brisant une patte. Alors seulement, elles se replieront.

Une fois le calme revenu, les Kardilans panseront leurs plaies. Beaucoup s'amasseront à l'intérieur de la porte ouest, autour de leurs morts. Ils ne se préoccuperont plus vraiment de la présence des PJ. Toutefois, le Sage Laktaon les aura observés pendant cet épisode et n'hésitera pas à remercier les héros qui auront combattu auprès des siens.

LES CHAMPIONS DE KRADL-PRIME

Une fois la confiance des Kardilans acquise, notamment si les personnages se sont illustrés au combat contre les Tarentoïds, ils pourront discuter plus librement. Ils entreront dans la nef principale de la porte ouest, sous un toit de racines, éclairé par mille lucioles, et s'entretiendront avec le Sage Laktaon autour d'un verre de sirop de sève parfumée.

En réalité, le Sage sait peu de choses sur les Mudders. Pour lui, ils ne sont pas des Kardilans ordinaires ; ce sont des

champions, c'est-à-dire des êtres élus, annoncés par d'antiques prophéties pour protéger leur peuple. Concrètement, il ignore quel peut bien être leur projet. Il a juste foi dans les paroles léguées par les ancêtres et quand ces êtres dotés de carapaces noires, si grands et si forts, se sont présentés à Eshura déclarant être les Champions légendaires, personne n'en a douté. De toute façon, la situation n'a jamais été aussi critique, les machines-araignée détruisant toujours plus d'Arbres-ruche, bientôt il ne restera plus de Kardilans. Les Champions arrivent à point. Par contre, les Sages n'ont pas compris pourquoi ils ont quitté Kradl-Prime dès qu'ils ont croisé ces voyageurs étrangers venus des étoiles. Le conseil s'imaginait que les Champions affronteraient les Tarentoïds et triompheraient. Au lieu de cela, ils sont partis.

Les personnages pourront déduire des propos de Laktaon que les Mudders ne sont pas originaires d'Eshura ni d'aucune cité kardilane. Il avouera, à voix basse, que les Champions sont nés dans le Sanctuaire, un lieu caché et interdit, le dernier endroit pour lequel son peuple se battra encore, quand tout le reste sera tombé. Aujourd'hui pourtant, le Sage est bien conscient que ces vieux tabous n'ont plus de sens ; les Champions sont partis et les machines sont aux portes d'Eshura. Il ne sera pas bien difficile de le convaincre de révéler l'emplacement du Sanctuaire. En revanche, amener un Kardilan à s'en approcher nécessitera des prodiges de persuasion tant les craintes superstitieuses attachées à ce lieu sont ancrées profondément.

LE SANCTUAIRE MATRICIEL

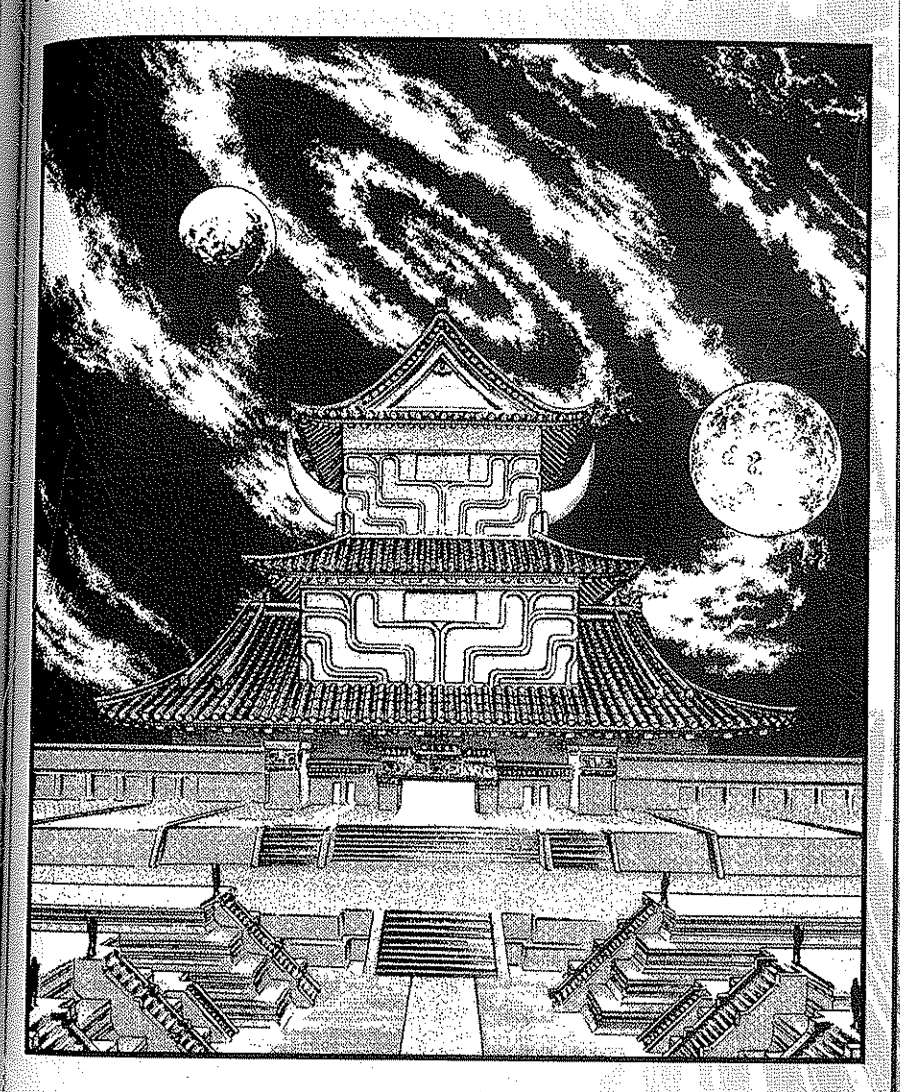
Ce lieu est l'aboutissement de la quête de vérité. Un endroit isolé, dissimulé à la vue de tous, sous une épaisse mangrove. Pour y accéder, il faut déjouer les pièges naturels que réserve la vase omniprésente et les nuisances générées par les myriades d'insectes et de plantes capillaires qui s'agrippent systématiquement sur les zones dénudées des mammifères ou viennent se loger dans les radiateurs des véhicules à moteur. Mal équipés, ou trop peu préparés, les personnages pourraient bien perdre de leur superbe (perte de matériel ou gain de fatigue en cas de tests de « survie » échoués).

À l'approche du Sanctuaire, on rencontre d'anciennes statues grimaçantes ayant tenu les Kardilans trop curieux à distance pendant des millénaires. Le Sanctuaire lui-même est un bloc pyramidal, aplani en son sommet, haut de 15 mètres. L'ensemble émerge d'une tourbière spongieuse et est intégralement enfoui sous une épaisse couche de mousse, sauf au niveau de la porte située en haut. L'ensemble paraît hors d'âge et si l'on s'imagine avoir affaire à une structure de pierre, l'activité magnétique indique qu'en fait, l'édifice est constitué de métal. Le Sanctuaire que vénèrent les Kardilans depuis la nuit des temps est un vaisseau spatial qui s'est enfoncé dans le sol de Kradl-Prime, il y a plus de 6000 ans de cela.

Pour y pénétrer, il faut ouvrir la lourde porte métallique en haut des pentes de la pyramide. Cette porte présente des symboles gravés, encrassés par une mousse jaunâtre. Ces hiéroglyphes sont impossibles à identifier. Toutefois au centre,

une main est sculptée, c'est une serrure que seule une paume kardilane pourra activer, libérant l'accès vers un escalier. L'autre solution est de faire sauter cette porte ou de la court circuiter (Dans les deux cas, il faut du matériel et des compétences car c'est une action avec un Delta à -5).

L'intérieur dévoile une architecture étrange. L'ensemble est imprégné d'un héritage antique, une forme d'art primitif qui se manifeste par des colonnades aux motifs végétaux et des bas reliefs organiques courant le long des couloirs. Une lumière phosphorescente irradie des artères qui irriguent le métal des parois. Partout une mousse poisseuse et odorante transpire des parois. Des volutes de spores épaississent l'air déjà confiné, irritant la gorge et les yeux.



Au fur et à mesure de leur visite dans le cœur chaud et moite du vaisseau, les PJ vont découvrir des installations qui ont permis à des dizaines de voyageurs de traverser l'espace voilà plusieurs millénaires. Ils vont identifier ce qui fût des cabines, des zones de vie et de soins, mais aussi une passerelle de pilotage aux commandes exotiques et incompréhensibles. Sous la surface, ce navire doit mesurer plus de cent mètres, un petit labyrinthe de conduits étroits comme des boyaux et de salles obscures.

Au terme d'une exploration angoissante, les personnages parviendront à l'épicentre du sanctuaire. Un sas particulièrement ouvragé interdit l'accès au saint des saints, une porte métallique finement ciselé et légèrement convexe. Au cœur des bas-reliefs qui ornent l'huis, on distingue la figure d'une créature, probablement une déesse, aux attributs maternels très marqués. Sur le ventre de celle-ci est à nouveau gravée l'empreinte d'une main. Pour en débloquer l'ouverture, il faut encore y apposer la main d'un Kardilan. Sauf, qu'ici, point de droit à l'erreur comme c'était le cas à l'entrée, si le détecteur dissimulé dans le ventre identifie autre chose qu'une paume kardilan, un puissant rayon désintégrateur, craché de la bouche sculptée de la gardienne de la porte, punira le malheureux qui a tenté sa chance [Dégâts +3]. Comme pour la première porte, les PJ peuvent recourir à des moyens plus expéditifs pour se débarrasser de l'obstacle, mais cette fois-ci, attention au rayon en cas d'échec !

Derrière cette porte, les attend la matrice ; une grande salle sphérique où reposent des structures ovoïdes et blanchâtres de près de deux mètres de long : les douze cocons éventrés des Mudders. Au centre de cette salle au sol concave et glissant, une Kardilane femelle de près de trois mètres repose sur une couche bardée de tuyaux et de sondes. Elle est nue, sa peau est transparente et laisse apparaître son organisme dans sa plus pure intimité viscérale. Elle semble dormir. De sa couche techno-organique pulse une faible lueur, calée sur le rythme d'un cœur très lent. Cette créature est la Matrice, elle a donné naissance aux Mudders, elle les a préparés au combat pour la survie de son peuple. Elle attend ici depuis six mille ans, quand les Kardilans sont venus coloniser ce monde, suite à l'extension du leur. Elle a été désignée parmi les Champions d'alors pour être celle qui à nouveau deviendrait le salut de son peuple dans le futur. Maintenant qu'elle a enfanté à son tour douze Champions génétiques, porteurs du patrimoine de la race, elle peut s'éteindre. Une de ses filles viendra prendre sa place plus tard, pour garantir la pérennité de l'espèce.

Avant de s'éteindre, si les PJ la sorte de sa léthargie, la Matrice bredouillera ces ultimes mots :

« Mes Champions portent le trésor de Kradl-Prime, l'avenir de notre race et ainsi, voici [insérer le nombre de PJ] étoiles pour les guider. De par les mondes, les Kardilans survivent depuis la nuit des temps. D'autres champions viendront et parmi mes filles, une autre Matrice sommeille ».

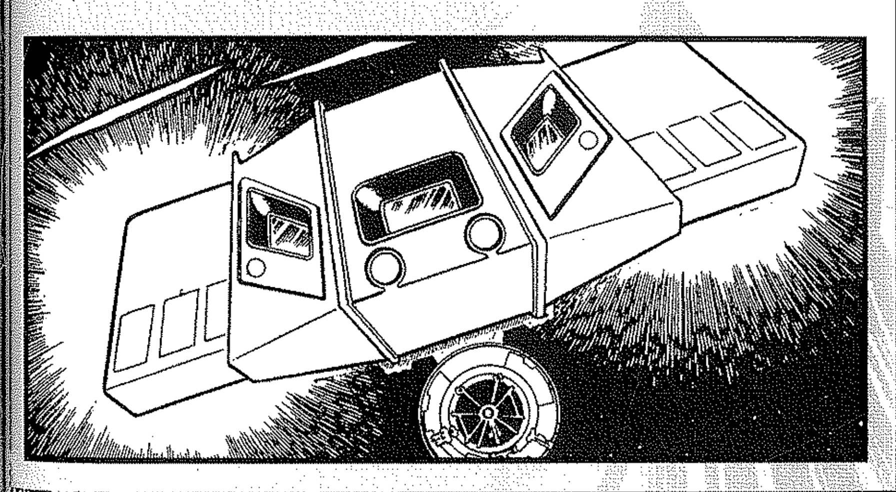
Autant de questions que de réponses pour les personnages, mais de quoi remettre en perspective la portée d'un simple match de Rugball.

ET SI LES HÉROS NE VONT PAS SUR KRADL-PRIME ?

Cela est dommageable, mais ne condamne pas forcément la suite du scénario. Les événements vont suivre leur cours dans la seconde partie, mais les PJ auront moins d'atouts dans leur manche.

Le MJ doit toutefois être vigilant à ce que les joueurs ne passent pas complètement à côté du scénario. Pour cela, ils doivent en comprendre globalement les enjeux, même sans la petite promenade sur Kradl-Prime. Ainsi, si le meneur réalise que les joueurs ne prévoient pas de visite sur la planète ou qu'il ne souhaite pas développer cet acte, il faut qu'il amène malgré tout ses joueurs à tirer quelques conclusions :

- Ils doivent avoir identifié le Nabab (le consortium Ferryt'n Riis) comme responsable d'une exploitation intensive de la planète Kradl-Prime. Narah, la scientifique (ou même Aaron) peut apporter ces informations aux PJ. Elle sait que Kradl-Prime dispose d'importantes ressources en Chloronium, mais qu'en son temps, Elijah n'avait pas souhaité en financer l'exploitation, coûteuse et condamnable sur le plan éthique-bien trop hasardeuse , abandonnant le projet au Nabab.
- Ils doivent aussi se rapprocher sensiblement plus des Mudders et l'intrigue amoureuse avec Skilla devient alors encore plus importante en termes de motivation. La championne pourrait alors se confier à un amant. Un meneur expérimenté peut développer ces indices sans passer par l'exploration de la planète Kradl-Prime. En tant que meneur débutant, cependant, contentez-vous de forcer légèrement cette direction, en mettant en scène Aaron. Ce dernier demandera alors au groupe d'enquêter dans l'ombre des Mudders.





ACTE 2

LE SOUK SUR OPTIMUS

Les personnages reviennent de Kradi-Prime, conscients du combat que mènent les Mudders. Pourtant le match doit avoir lieu, et alors que tous se préparent pour cette confrontation, un invité-surprise arrive sur Optimus : le Nabab. Talissar bout d'impatience à l'idée d'abattre celui qui a condamné son peuple. Son empressement va le conduire tout droit dans un piège.

SCÈNE 1

FACE AUX MUDDERS

De retour sur la station Optimus, ils disposent de plus ou moins de temps pour préparer le match contre les Mudders. Eux en tout cas n'ont cessé de s'entraîner et les bookmakers de la Ligue annoncent un taux de pari largement en défaveur des PJ.

Les personnages vont probablement chercher à entrer en contact avec les Mudders. Le fait qu'ils aient entendu la prophétie de la bouche de la Matrice va notamment leur donner du crédit et ils seront écoutés par les champions kardilans. Il n'empêche que pour Talissar, l'objectif est toujours de remporter ce match pour ensuite affronter les Génies de Sekep, l'équipe du Nabab et avoir ainsi l'occasion de rencontrer celui-ci, pour le tuer.
Mais voilà que le Souk arrive sur Optimus.

L'ARRIVÉE DU NABAB

Le Nabab entre en scène plus tôt que prévu et son vaisseau, le Souk, ne manque pas d'attirer l'attention quand il s'arrime à la station. Il est rare que des engins de cette taille passent par Optimus. La rumeur de son arrivée se répand aussitôt parmi la population et devrait vite parvenir aux oreilles d'Aaron et des PJ.

Ferryt'n Riis est connu des habitants de la station. Jadis, le célèbre marchand était un ami du Seigneur Elijah Lamard. Il a participé à la création de l'infrastructure d'Optimus et y a investi beaucoup. Par la suite, des désaccords sont apparus entre lui et Elijah et les choses se sont gâtées. La situation est devenue explosive, mais Elijah a finalement racheté les parts du Nabab et ce dernier n'a pas exercé de représailles. En tout cas, le Souk n'était pas revenu en ces lieux depuis plus de quinze ans et pourtant la délégation du consortium se croit en terrain conquis. Parmi les anciens de la station, certains ont même gardé une forme d'allégeance envers le Nabab et se réjouissent de son retour.

Miss Rexiide, la chargée du protocole du consortium va se présenter à Aaron. Elle apprend qu'Elijah est mort. Visiblement, cette information n'était pas remontée jusqu'à son maître . Elle se fait la voix de son employeur, qui se déplace très peu, pour présenter ses respects au fils du regretté Seigneur Elijah et demander l'autorisation de rester sur la station jusqu'à ce que l'équipe Optimus, ou celle des Mudders, affronte la sienne : les Génies de Sekep. Le match devrait se jouer sous une dizaine de jours . Le Nabab es

prêt à payer de lourdes taxes portuaires, ainsi que des droits élevés pour que son équipe puisse accéder à un terrain d'entraînement.

En attendant, tant que le match contre les Mudders ne sera pas disputé, ni les Génies, ni le Nabab ne se montreront hors du Souk.



MISS REXIIDE

Adversaire/Acolyte

C'est la voix du Nabab, mais aussi sa main. Ou plutôt l'une de ses trois mains, car Miss Rexiide a deux sœurs, toutes au service du Consortium. À moins que les PJ n'aient déjà eu affaire à elles lors d'un autre scénario ***SAVE THE CHEERLEADER***, auquel cas Rexiide contiendra une froide colère ; qui trouvera bien à s'employer plus tard.

Car la demoiselle n'est pas qu'une porte-parole, elle est surtout un assassin de renom, doté de capacités hors du commun. Elle est issue d'une variante rare de Reptilien, fruits des croisements discutables réalisés par le père du Nabab en son temps.

Elle a l'apparence d'une femme séduisante, à l'épaisse chevelure verte, moulée dans un tailleur qui se voudrait strict si sous la ceinture, il ne se résumait pas à une simple culotte. Ses écailles sont si fines que sous un certain éclairage, elles sont invisibles et seuls ses yeux aux reflets d'émeraude trahissent sa nature vipérine.

Punch	3
Réflexes	4
Sex-appeal	4
Intellect	2
Psyché	3
PULP!	5
Job : *Assassin*	4
Santé	3

- **Arme fétiche :** Morsure vénéneuse
  Dégâts + 0
  Évanouissement 1d6+2 rounds,
  -1 point de Santé par minute.
- **Arme fétiche :** Pistolaser Scorpio.

LE MATCH CONTRE LES MUDDERS

Le match qui va voir s'affronter les Mudders et l'équipe Optimus est le cœur de cet acte. Le meneur doit veiller à le rendre vivant et éprouvant grâce aux règles relatives au Rugball. Il doit aussi rythmer cette scène en alternant les temps forts du jeu et les évènements qui se déroulent sur le banc de touche et en dehors du terrain.
Quoi qu'il se passe, ce match doit se jouer. La Ligue, les Mudders, Aaron, tout le monde y tient beaucoup. La station tout entière se sera mobilisée pour l'occasion: publicité géante, fanfare, Pom-Pom et Bunny Girls, le spectacle est très attendu. Dans l'entourage de l'équipe Optimus toutefois, la tension est palpable. Chacun sait que le combat sera rude.

Les Mudders ont conservé la plupart de leurs adaptations héritées lors de l'en-

traînement amical. Avec le temps, elles se sont toutefois légèrement épuisées. Considérez qu'elles ont diminué d'un cran (ainsi une immunité développée par Skilla passera de +3, son score en adaptation, à +2).

Malgré tout, la chance pourrait sourire aux personnages.
Premièrement, s'ils ont entendu les dernières paroles de la Matrice en son Sanctuaire et qu'ils ont eu la présence d'esprit d'en faire part aux Mudders, ils disposent alors d'un net atout psychologique. À l'énoncé de la prophétie, les Mudders considéreront fort différemment les PJ ; peut-être pas encore comme des alliés, car ils sont bien trop farouches, mais en tout cas, comme des étrangers bien différents de ceux croisés jusqu'alors. De fait, leur combativité sera grandement atténuée et statistiquement, ils n'investiront plus que 2 points de Pulp dans le match.
Par ailleurs, des PJ rusés, avec des profils scientifiques, pourraient avoir fait quelques prélèvements sur la Matrice. En analysant ces données [Intellect, Job Scientifique], ils réaliseraient que la Matrice est un organisme mutant, un véritable creuset génétique voué à la perpétuation de son espèce et pourraient alors deviner la nature des capacités d'adaptation des champions. Sur un plan tactique, ce serait un atout non négligeable que de comprendre, qu'il ne faut pas attaquer deux fois un Mudders de la même façon.
Enfin, la troisième raison d'y croire pour l'équipe Optimus, c'est qu'inopinément, Talissar ne va pas se présenter sur le terrain. Au moment de siffler le début de la rencontre, les Mudders sont dans l'expectative ; leur leader a quitté le vestiaire trente minutes avant l'envoi et n'est pas réapparu. Personne ne sait où il est, même si ses frères et sœurs se doutent de quelque chose. Pour la Ligue, le règlement est strict : le match doit être joué, avec ou sans Talissar.

DANS LES COULISSES

Sur le terrain, le camp adverse est désemparé, Shadoo ronge son chapeau et la panique affleure dans les yeux de Skilla. Elle se doute de ce qui se passe. Quand le Souk a accosté sur la station, la nouvelle s'est répandue jusqu'aux appartements occupés par les champions de Kradl-Prime. Talissar était présent quand un soigneur a annoncé la nouvelle à l'agent des Mudders ; le Nabab et son équipe, les Génies de Sekep, venaient d'arriver.

Talissar s'est alors précipité vers l'appontage d'où la masse gigantesque du navire du Consortium Ferryt'n Riis est visible. Sa sœur l'a suivi et l'a surpris alors qu'il observait les allers et venues des gens du Nabab. Mais Talissar l'a chassé, prétextant qu'il n'était pas encore temps pour eux d'agir.

Maintenant, elle se doute qu'il a voulu l'écarter pour la protéger et agir seul. Il a effectivement attendu que tous ses frères et sœurs soient réunis dans les vestiaires pour filer à l'anglaise. Quelques techniciens auront d'ailleurs remarqué sa sortie discrète par l'arrière du stade. De la même manière, sur le ponton menant au Souk, quatre gardes du Nabab veillent sur le sas d'accès. Ils sont sur les nerfs, car les deux collègues

qu'ils étaient sensés relever sont manquants. Une rapide fouille des environs permettra de retrouver les corps désarticulés, dissimulés non loin, derrière des caisses. Talissar est entré dans le vaisseau de son ennemi, mais pour les PJ, la porte reste close.

SCÈNE 2

TALISSAR AUX MAINS DU NABAB

Quelle que soit l'issue du match, désormais l'enjeu est ailleurs. Talissar a échoué dans sa tentative de vengeance et est tombé dans les filets de son ennemi. Pour les PJ, il faut choisir un camp et aucun choix n'est sans conséquence.

TALISSAR AU SUPPLICE

Le champion des Kardilans a cru pouvoir parvenir jusqu'à sa cible sans être arrêté, mais au détour d'une coursive, il a croisé le chemin de Miss Rexiide. Celle-ci a feint de se soumettre, et l'a mordu. Talissar n'a pas eu le temps de s'adapter à son venin, sombrant dans l'inconscience.

Tant que les équipes de Rugball joueront, aucune information ne filtrera du Souk, le Nabab restant silencieux. Mais une fois le match terminé, Ferryt'n Riis avouera détenir le leader des Mudders et il le fera de manière particulièrement provocante.

Aaron, Shadoo et les membres de la Ligue des Sept vont être contactés par visiophone, le Nabab apparaissant depuis le poste de commandement de son vaisseau. Après quelques politesses peu convaincantes, il annoncera qu'un individu a pénétré sur sa propriété, forçant les sécurités et tuant ses gardes, bien décidé à attenter à sa vie. Il détient cet assassin, selon son bon droit et réfléchit au châtiment qu'il lui réserve. Par pur plaisir pervers, il diffusera les images montrant Talissar enchaîné dans une cage de verre, le corps couvert d'horribles Larves de Rigal, d'énormes limaces corrosives censées pouvoir, à l'instar des Mudders, adapter leur système digestif à toute forme de vie. Même un mutant génétique comme Talissar ne survivra pas longtemps à ces monstres.

Skilla ne pourra soutenir le spectacle. Elle s'effondrera sous le choc puis se reprenant, se tournera vers les PJ et Aaron ; s'ils n'agissent pas alors, les Mudders le feront !

DES CHOIX DIFFICILES

Rien ne va être simple. Skilla et les siens veulent agir, mais le Nabab reste à l'abri de son vaisseau et Aaron semble marcher sur des œufs. Quelles sont les options pour les personnages ?

La première solution, probablement la plus noble, est d'apporter son soutien à Skilla et aller libérer Talissar. Une infiltration discrète serait alors probablement la meilleure façon de faire, le Souk étant une véritable forteresse. Aaron sera très mal à l'aise ; comprenant les motivations des héros, mais craignant beaucoup pour Optimus. Juridiquement, le Nabab est souverain sur son navire et il est manifeste que Talissar est entré illégalement

et avec des intentions belliqueuses. L'héritier des Lamard n'ignore pas (Ozario a pu le lui apprendre) que le marchand a de très puissants contacts, jusque dans la Guilde des Pirates de l'Espace et qu'il n'hésitera pas à faire planer cette menace s'il sent qu'Aaron ne se range pas à son avis. Comme il est égocentrique et maladroit, cela pourrait jouer en sa défaveur. En laissant sous-entendre que « *Aaron n'est guère plus fiable que son père ne l'était* » par exemple, il risque même de précipiter Aaron dans le camp des Mudders. D'ailleurs, si vous êtes un meneur peu expérimenté et que toutes ces intrigues vous effraient, faire en sorte qu'Aaron prenne franchement position contre le Nabab sera beaucoup plus simple pour mettre les PJ en ordre de marche.

La Ligue des Sept non plus ne verra pas cela d'un bon œil. Très pragmatique, Ozario voit l'action de Talissar comme une infraction au règlement et de fait, le sort que lui réserve le Nabab lui importe peu. S'attaquer au producteur ou à l'agent d'une équipe adverse relève de la tricherie caractérisée, aussi vaudrait-il mieux que rien ne filtre jusqu'aux oreilles des officiels de la Ligue.

En revanche, autant le Souk est légalement une zone où le plein droit de son propriétaire s'applique, autant une fois de retour sur le pont du spatioport d'Optimus, c'est à nouveau l'autorité du Conseil de la Station qui est légitime. Le fait que la station ne soit pas une planète au sens légal et qu'elle ait un statut particulier au sein de la Fédération des Galaxies Unies génère un imbroglio juridique tel qu'une armée d'avocats s'entre-déchirerait avant d'en voir le bout.

En conclusion, les PJ doivent savamment doser et planifier toute action directe contre le Nabab, sans quoi le meneur a toute latitude pour imaginer de bien fâcheuses conséquences dans les aventures à venir (riposte de la Guilde ou sanctions de la Ligue).

La seconde solution, bien moins héroïque, consiste à laisser les Mudders se débrouiller. Ces derniers vont évidemment tenter de libérer leur leader et ne vont pas faire dans la dentelle. Ils vont causer de gros dégâts lors d'une attaque très frontale du Souk, semant la panique. Talissar sera libéré, mais Skilla perdra la vie. Le Nabab survivra à l'attaque et ses hommes traqueront les Champions sur toute la station, obligeant ces derniers à prendre un vaisseau en otage pour s'enfuir. Ainsi, en définitive, Optimus n'aura rien à se reprocher d'un point de vue légal.

La troisième option, celle que la Ligue conseillera, consiste à empêcher les Mudders d'agir. Skilla et les siens ne seront pas faciles à contenir ! Si les PJ laissent Talissar subir impunément les tortures du Nabab, ils vont se faire des ennemis rancuniers. Si jamais Talissar venait à mourir en nourrissant les Larves de Rigal, alors le meneur devrait imaginer la vengeance des Mudders, non seulement envers le Nabab, mais aussi contre les gens de la station Optimus.

Une quatrième solution, celle des diplomates, consiste à négocier avec

le maître du Souk. Cela demandera des trésors de self-control tant le personnage est ignoble. Le Nabab est un négociateur retors. Il est extrêmement riche et pervers, voir son ennemi souffrir lui apporte plus de satisfaction que mille diamants purs. Il va donc falloir lui proposer quelque chose qui lui ferait vraiment envie : un trophée de choix qui représente un réel sacrifice pour les personnages.

Un pari peut aussi être une alternative ; le Nabab peut y être sensible et accepterait peut-être de laisser la vie sauve à son prisonnier si l'équipe des PJ battait ses Génies de Sekep, mais à la seule condition qu'il parte avec un avantage (le meilleur joueur d'Optimus restant au vestiaire par exemple), ou avec une juteuse contrepartie (le transfert de l'un des meilleurs joueurs de l'équipe). Il reste alors à jouer le match contre les Génies de Sekep ; une équipe solide.

D'autres solutions existent évidemment, laissez aux joueurs le temps de les imaginer. Enfin et quelle que soit l'option ciblée, renforcez l'esprit de corps des PJ en rangeant Aaron de leur côté - ou en fournissant de justes conseils par sa voix. Surtout s'ils n'en sont pas à leur première aventure, ensemble.

LE SOUK

Au cœur de son palais, le Nabab se délecte des joyaux collectés aux quatre coins de la Galaxie. Son navire est son royaume, comme il était avant celui de son père. Le Souk pourrait être le théâtre d'une véritable bataille rangée si les héros ne résistent pas à la tentation d'aller donner une correction à Ferryt'n Riis.

Le vaisseau est gigantesque ; une prodigieuse couronne de près de deux cent cinquante mètres de diamètre pour environ cinq cent cinquante mille tonnes, hérissée de six arches de métal étincelant qui se répondent tels des miroirs. C'est une ville qui a connu quatre générations de marins esclaves et compte à ce jour environ huit cent habitants réguliers. Amarré à Optimus, le vaisseau éclipse complètement certains secteurs de la station par sa taille. Au centre de l'anneau d'acier composant l'essentiel du navire, le palais du Nabab semble flotter dans le vide tant les passerelles qui le relient au reste de la structure paraissent fragiles en comparaison.

Accéder au Souk n'est pas entreprise aisée, le ponton qui le relie à Optimus est gardé par quatre à huit hommes et le sas est verrouillé de l'intérieur. Ensuite il y a quatre zones distinctes par lesquelles les PJ devront passer.

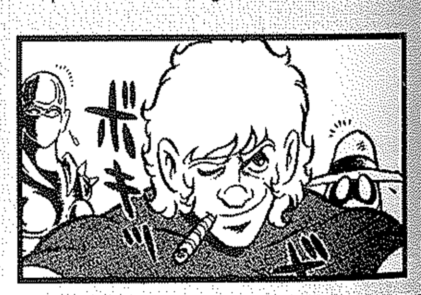
La grande périphérie de l'anneau accueille les rampes d'accès aux vaisseaux-cargo du Consortium et les imposants entrepôts. C'est l'espace le plus important du navire en superficie. C'est aussi là que se concentre l'essentiel de la machinerie, des propulseurs et quinze batteries d'artillerie laser lourdes destinées à la défense. En revanche, ce n'est pas la zone la plus sécurisée, tout au plus quelques patrouilles de gardes autour des docks. La passerelle de commandement est sans doute l'exception à la règle, c'est un endroit fermé par un sas blindé qui ne se déverrouille qu'après identification des rétines de la poignée d'officiers loyaux en charge du pilotage.

La zone centrale de l'anneau accueille la ville intérieure où vivent les habitants ; un agglomérat de cabines bigarrées formant une sorte de bidonville volant, baigné de parfums d'épices et de fumées de pipes. C'est un petit labyrinthe de coursives et d'installations précaires, où se nichent petits commerces et tripots, le tout face aux grandes baies polarisées offrant une vue féérique sur le palais. Si ce secteur est surveillé, ce sont surtout les quatre portes qui mènent aux passerelles qui sont gardées et équipées de capteurs divers.

Le Palais du Nabab n'est accessible que par l'une des quatre passerelles de cinquante mètres de long qui le relie à la couronne. Le cœur du navire ressemble à un château suspendu, coiffé d'un dôme d'or. L'essentiel du bâtiment étant occupé par la collection du Nabab ; de vastes salles d'exposition emplies de millier de curiosités amassées de par les étoiles; un trésor culturel et artistique plutôt que marchand. D'ailleurs, certaines pièces exposant des cadavres conservés dans des cuves sont particulièrement sinistres. Les gardes patrouillent très régulièrement dans la collection, leurs pas résonnant dans ces grands espaces sans vie.

Les appartements du Nabab, s'étalent sur trois cent mètres carré sous le dôme. Il y vit avec une douzaine de servantes à la plastique sans défaut, dix gardes et sa très chère Miss Rexiide. Les lieux sont d'un luxe inouï, chaque pièce nimbée du reflet des mosaïques diamantines qui tapissent les murs. Dans sa salle d'eau, où des bassins multicolores éclaboussent les marbres bleus de lumière, Ferryt'n Riss se prélasse sur une couche translucide maintenue en suspension par quelques mécanismes gravitiques dissimulés. Il y passe le plus clair de son temps, affalé dans un confortable matelas de gel mouvant qui lui permet de supporter son corps atrophié. Non loin, la cage où Talissar subit l'appétit mortel des larves, lui offre un spectacle pervers, mais réconfortant.

Selon l'approche des PJ, la confrontation pourrait être très violente et très meurtrière. Le Nabab en lui-même n'est pas une réelle menace, mais ses dix gardes rapprochés sont plus dangereux, sans compter Miss Rexiide qui choisira bien son moment pour frapper ! Par contre le bougre est un véritable monstre d'égoïsme et sa mort déclenchera le système d'autodestruction du Souk dissimulé dans son turban (encore une coquetterie qu'il partage avec feu Elijah. Si les PJ ont déjà déjoué ce procédé dans le scénario « ***LE COEUR D'OPTIMUS*** », accordez leur la possibilité d'une tentative de désamorçage). Cela devrait promettre une belle course folle pour échapper au brasier que va devenir le vaisseau dans les 5 minutes qui suivront ! Prendront-ils le temps de libérer Talissar alors que les haut-parleurs scandent un terrible compte à rebours ? Atteindront-ils la sortie à travers la foule paniquée ? Et si personne ne désarrime le navire, ne risque-t-il pas d'endommager la station ?



LE NABAB

Grand Vilain

Ferryt'n Riis est issu d'une dynastie de princes-marchand qui a depuis longtemps assuré sa domination sur Sekep, son monde natal. Voué à la conquête de nouvelles richesses, les Riis se sont toujours entre-déchirés jusqu'à ce que les vainqueurs partent à l'assaut des étoiles. Ainsi le père du Nabab a bâti un empire, que son fils a fait fructifier grâce à un sens aigu des affaires, doublé d'une immoralité sans limite. Le consortium a pillé plusieurs planètes, en spoliant les habitants sans l'ombre d'un remords. Et cela n'aurait pas été possible sans des accords fructueux passés avec la Guilde des Pirates.

Ferryt aime surtout posséder. Il ne s'arrêtera que quand plus rien n'éveillera sa convoitise, qu'il possédera toutes choses. Il est comme un vieux dragon, seul au milieu de ses trésors. Cela l'a conduit à la paranoïa, mais aussi à l'impotence ; les drogues qu'il consomme depuis des dizaines d'années l'ont maintenu en vie au-delà de ce qu'il pouvait espérer, mais son corps le trahit. Privé de ses membres devenus malingres, il reste gisant dans son sofa-gravitique, ses pages répondant à toutes ses demandes sans qu'il ait à bouger le petit doigt. On aurait tort toutefois de le croire inoffensif, le bijou ornant son turban turquoise abrite un puissant rayon désintégrateur qui en a surpris plus d'un.

Punch	0
Réflexes	0
Gueule	5
Intellect	3
Psyché	5
PULP!	9
Job : *Marchand*	4
Santé	1

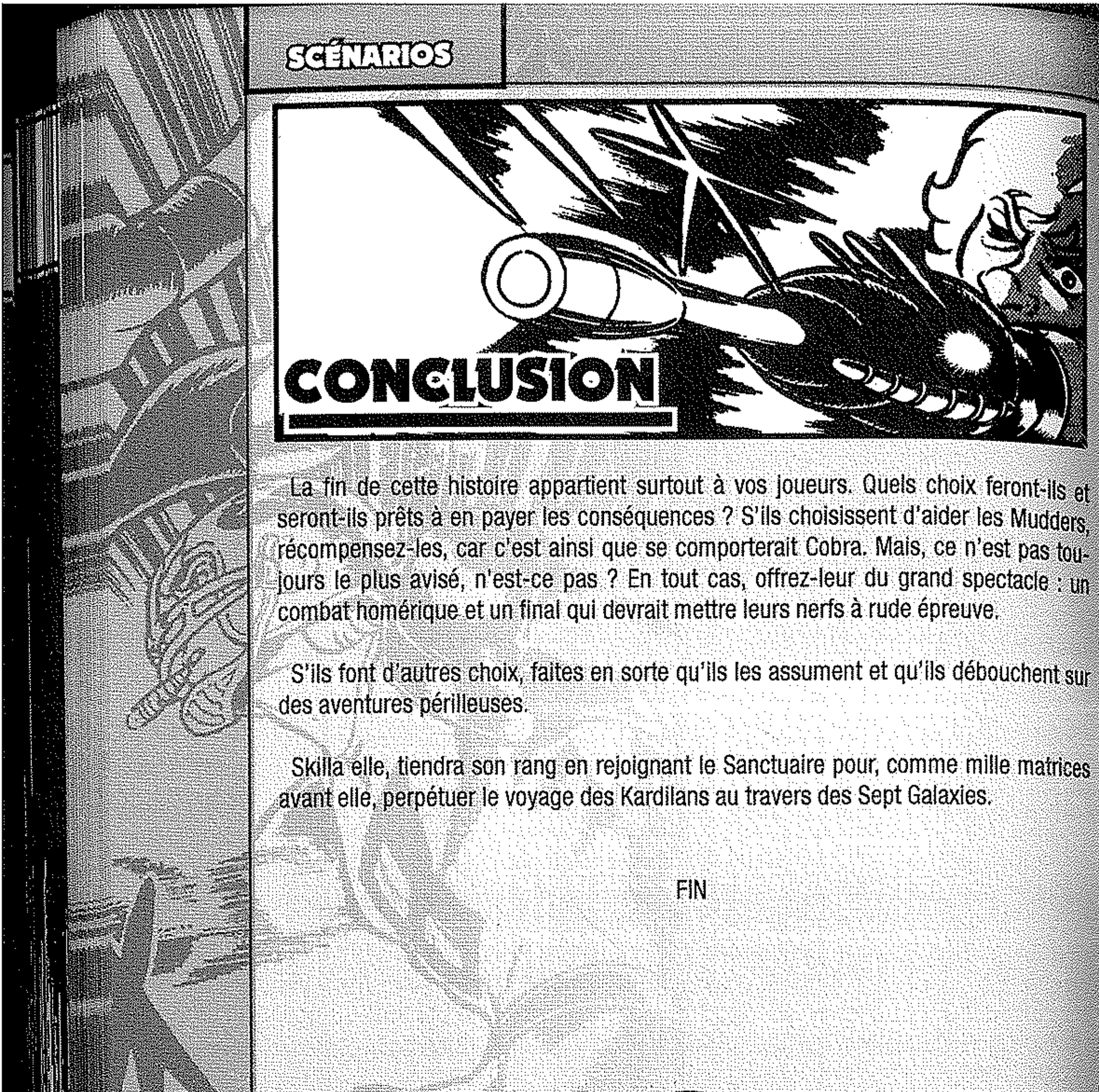
- **Arme fétiche :** Turban désintégrateur
  2 charges
  Dégâts +3

GARDES DU SOUK

Hommes de main

Ce sont des humains, originaires de Sekep. Ils arborent une longue culotte qui se ceinture juste sous leur torse nu. Leurs crânes sont rasés et un maquillage prononcé leur noircit les yeux et les lèvres. Ils portent un sabre, mais celui est surtout décoratif, car ils préfèrent user de leurs longs fusils blaster.

Punch	2
Réflexes	3
Gueule	2
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	1
Job : *Porte-flingue*	2
Santé	1



CONCLUSION

La fin de cette histoire appartient surtout à vos joueurs. Quels choix feront-ils et seront-ils prêts à en payer les conséquences ? S'ils choisissent d'aider les Mudders, récompensez-les, car c'est ainsi que se comporterait Cobra. Mais, ce n'est pas toujours le plus avisé, n'est-ce pas ? En tout cas, offrez-leur du grand spectacle : un combat homérique et un final qui devrait mettre leurs nerfs à rude épreuve.

S'ils font d'autres choix, faites en sorte qu'ils les assument et qu'ils débouchent sur des aventures périlleuses.

Skilla elle, tiendra son rang en rejoignant le Sanctuaire pour, comme mille matrices avant elle, perpétuer le voyage des Kardilans au travers des Sept Galaxies.

FIN



SAVE THE CHEERLEADER

Par Simon Gabillaud

AVANT-PROPOS

Cette aventure est destinée à des joueurs et des personnages expérimentés. Le maître du jeu devra bien lire l'ensemble de l'aventure pour bien saisir les tenants, les aboutissants et connaître au mieux les personnages. Il est donc conseillé de s'investir un peu dans le scénario. Toutefois, en suivant les conseils indiqués, un MJ peu expérimenté peut s'en sortir.

Save the Cheerleader est une aventure orientée sur l'action, jouable en deux parties de trois à cinq heures ou lors d'une plus longue séance de jeu.

ENJEUX

- Sauver une jeune femme en détresse.
- Ajouter un membre puissant à l'équipe.
- Chasser des chasseurs de prime.

INSPIRATIONS

- *COBRA THE SPACE PIRATE Vol.5* pour la station Las Vegas et Joe Hamerbolt.
- L'ensemble de l'œuvre du Studio Sunrise et *COWBOY BEBOP* notamment.

CASTING

.... *ADENA STARS*
Cheerleader intergalactique.

.... *ACE ROTH*
Patron de la Station Coconut Paradise.

.... *LE NABAB*
Un mystérieux individu tirant les ficelles dans l'ombre.

.... *VIXXEN et NATALYA*
Deux tueuses à la solde du NABAB.

.... *Des équipes de BEACH-RUGBALL*

BANDE ANNONCE

La fête bat son plein dans la station balnéaire de Coconut Paradise. La fameuse station spatiale sphérique, où l'été dure à jamais, accueille pour quelques jours les Summer Games. Au programme, courses de jet-ski, natation, surf et Beach-Rugball.

Engagés comme recruteurs pour l'équipe de Rugball d'Aaron (voir le scénario Fils Indigne), les héros ont été envoyés à Coconut Paradise à la rencontre de la célèbre Adena Stars, cheerleader aux pouvoirs de suggestion hors du commun. Arrivés sur place, les héros rencontrent le patron de la station et de l'hôtel-casino Coconut, aussi actuel patron d'Adena, Ace Roth. L'homme, flanqué de ses gardes du corps, conduit les héros à la demi-finale de la compétition de Beach-Rugball où Adena s'illustre en motivant son équipe grâce à ses talents particuliers. C'est à ce moment qu'une bande de Jupitériens surarmés entre en scène et enlève Adena. Alors que les assaillants cherchent à capturer la jeune femme, des alertes révèlent à tous les

résidents de la station que celle-ci est désormais close de l'extérieur par la légion étrangère de l'espace.
Pendant la suite des compétitions sportives, entre les bikinis et les corps huilés, les héros vont vite découvrir que la jeune femme fait l'objet de toutes les convoitises et, surtout, qu'une énorme prime pèse sur sa tête. Ils doivent la retrouver, la protéger et, dans le même temps, la convaincre de rejoindre l'équipe de leur commanditaire.
Les héros vont ainsi affronter des chasseurs de primes hétéroclites, croiser des enquêteurs de police, défier Ace Roth, découvrir qu'Adena a un lourd passé et qu'elle utilise ses dons sur eux, le tout dans une ambiance paradisiaque.
Enfin, les héros vont se rendre compte qu'ils sont victimes d'un piège et que la station est bloquée par Ace Roth lui-même et deux agents féminins aux capacités reptiliennes, acolytes d'un mystérieux Nabab tout puissant : Ferryt'n Riis.
La dernière scène se déroulera en compagnie des deux agents du Nabab lors d'un combat cataclysmique !

En cas de jeu en campagne articulé autour des autres scénarios de cet ouvrage, ***SAVE THE CHEERLEADER*** devrait être placé juste après le deuxième scénario, lorsque les héros constituent leur équipe de Rugball.

SAVE THE CHEERLEADER...

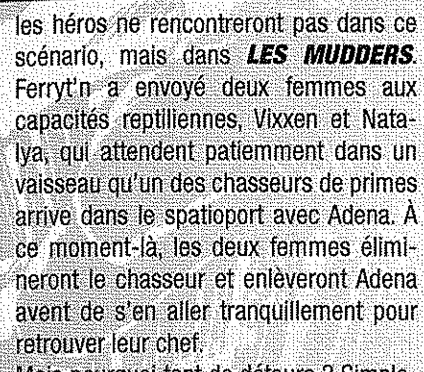
Cette aventure possède des scènes où les héros seront libres de se promener dans la station. Pour optimiser leur expérience, ***SAVE THE CHEERLEADER*** vous propose une organisation qui change un peu des habitudes. Vous trouverez ainsi la liste des différents décors, une galerie de personnages, puis l'aventure et enfin des événements optionnels.

LES SUMMER GAMES

Les Summer Games sont les grands jeux estivaux de Coconut Paradise qui regroupent des dizaines d'athlètes de la galaxie et des milliers de spectateurs autour d'épreuves variées sur une dizaine de jours. La plus connue d'entre elles est la compétition de Beach-Rugball qui a lieu sur l'immense plage juste devant l'hôtel-casino Coconut et qui oppose 32 équipes choisies après de longs éliminatoires dans les sept galaxies. L'équipe qui gagnera remportera la coupe Coconut.
On trouve aussi des compétitions de ski nautique, de jet-ski, des concours de plongée. Les héros pourront certainement s'adonner à ces activités et même participer aux compétitions, s'ils en ont envie.

AVIS DE RECHERCHE ET PRIME

Sans qu'elle le sache (l'avis de recherche étant très récent), Adena Stars est la cible d'un avis de recherche et des chasseurs de primes veulent à tout prix la récupérer (voir Galerie de personnages).
L'avis de recherche, soi-disant produit par la police, n'a été donné qu'à cette poignée de chasseurs pour minimiser les retombées. Les différentes équipes de chasseurs et les chasseurs solitaires savent qu'ils ne sont pas les seuls sur le coup. Cette situation peut donc amener de belles scènes où des chasseurs se rencontrent et se disputent la proie.
Celui qui a offert cette prime est en fait Ferryt'n Riis, un puissant Nabab que



les héros ne rencontreront pas dans ce scénario, mais dans ***LES MUDDERS***. Ferryt'n a envoyé deux femmes aux capacités reptiliennes, Vixxen et Natalya, qui attendent patiemment dans un vaisseau qu'un des chasseurs de primes arrive dans le spatioport avec Adena. À ce moment-là, les deux femmes élimineront le chasseur et enlèveront Adena avent de s'en aller tranquillement pour retrouver leur chef.
Mais pourquoi tant de détours ? Simplement parce que la prime posée sur la tête d'Adena n'est en rien légitime (ce n'est pas une criminelle) et que Vixxen comme Natalya sont recherchées par la police tout comme le Nabab. Ce dernier, un peu paranoïaque, se couvre en dissimulant ses actes sous de nombreuses couches de mensonge. Certains chasseurs de primes sont par ailleurs des professionnels réglos qui ne travaillent que pour la justice ou qui peuvent faire remonter à la police des primes qui leurs semblent louches.

La raison du Nabab est simple : la jeune femme a été sa compagne durant quelques jours avant qu'elle le rejette sans ménagement. Il veut posséder Adena, mais fière et orgueilleuse, celle-ci n'a pas succombé à ses avances et a refusé l'argent et les promesses d'une vie dans une cage dorée. C'est qu'Adena, grâce à ses pouvoirs de suggestion, est capable de se faire aimer passionnément. Elle a un peu trop joué de ses talents sur le Nabab qui la recherche vivante. Les chasseurs de primes essaieront presque toujours de garder leur proie en sécurité car elle est recherchée vivante et en bonne santé. Pour le Nabab, c'est un joyau, magnifique mais fragile.

Quelques informations plus factuelles :

- La prime est égale à un diamant pur.
- Les chasseurs ont été recrutés rapidement, le Nabab ayant pris sa décision tardivement. Il a en effet espéré pendant longtemps qu'elle lui reviendrait et a pris la décision de lancer un avis de recherche quand il a compris qu'elle cherchait réellement à lui échapper. Ils arrivent tous un ou deux jours seulement avant l'arrivée des héros.
- Deux policiers enquêtent sur Roth, Adena et sur la prime. Ils peuvent constituer des alliés puissants (voir Galerie de personnages).
- Ace Roth est dans le coup, il va fermer la station et couper les communications vers l'extérieur à la demande des agents du Nabab pour que les chasseurs de primes soient tranquilles et que la police comme la légion étrangère de l'espace ne soient pas prévenus. Si jamais un héros tente de franchir ce faux blocus, il se retrouvera simplement devant l'hermétisme de la station, verrouillée de toutes parts. Des compétences élevées en informatique ou en ingénierie permettent cependant de comprendre que la station est bloquée de l'intérieur. Un passage en force par le spatioport est envisageable mais mettrait à mal l'intégrité de la station. Roth a toutes les informations sur les chasseurs et a facilité leur entrée dans la station... Cependant, les héros peuvent en faire un allié, car lui aussi a succombé aux charmes envoûtants de la cheerleader.

Les héros devront donc lutter contre le temps pour protéger la jeune femme. Nul doute que s'ils arrivent à la protéger, elle les rejoindra au sein de l'équipe d'Aaron ou de l'équipe des héros si ceux-ci ne lui sont pas alliés. Adena sera un atout puissant, permettant aux joueurs de l'équipe de Rugball, de recouvrer leur fatigue très rapidement. Le véritable enjeu pour les héros est donc de recruter un nouveau membre pour leur équipe.

DÉCORS

COCONUT PARADISE

Coconut Paradise est une station balnéaire de forme sphérique, dont la vie se situe sur la paroi intérieure. Dans la station, une gigantesque mer d'un bleu turquoise, des atolls et des bancs de sable entourent une grande île où se situent l'hôtel-casino Coconut, propriété d'Ace Roth, un village commercial d'ambiance hawaïenne et une belle quantité de pontons où sont amarrés bateaux, jet-skis ainsi que des terrains de sport situés sur à peu près toutes les plages.

Pour faire tenir l'ensemble sur les parois intérieures de la station sphérique, on trouve un gros générateur qui sert à maintenir la gravité. Ce générateur se situe dans la paroi où tout un système de machineries et des centaines de robots s'activent à purifier l'eau, l'air et à faire perdurer un été brûlant.

Ce magnifique été est réchauffé par un soleil artificiel, une grosse boule de lumière brûlante située au sommet de l'immense tour qu'est l'hôtel-casino. Ce soleil se métamorphose en une lune aux reflets argentés durant huit heures, le soir venu, afin que les visiteurs puissent dormir et la station se rafraîchir. Quelques vrais animaux ont été importés çà et là des planètes avoisinantes, avec un accent porté sur les poissons colorés, mais parmi la faune présente, la majorité des spécimens sont des robots dévolus à la surveillance, au service ou la sécurité.

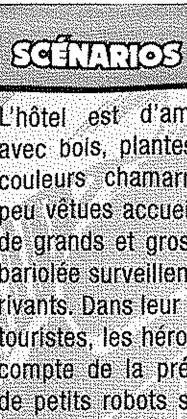
Chaque jour, des milliers de visiteurs se pressent dans Coconut Paradise, font la fête toute la journée, jouent et dorment à l'hôtel-casino le soir venu. Pour se balader, plusieurs petites voiturettes, type « golfette » sont mises à disposition gratuitement.

Avec les Summer Games, des jeux estivaux organisés tous les quatre ans, la population a quasiment quadruplé. La station est donc bondée de sportifs musclés et dragueurs, de femmes splendides aux corps huilés et de touristes, le tout dans une ambiance caliente.

Au milieu de tout cela, dans la chaleur d'une station surpeuplée et en pleine fête, les héros devront retrouver et protéger la cheerleader.

L'HÔTEL-CASINO COCONUT

Cette énorme tour blanche de 80 étages se terminant par une grande colonne argentée surmontée d'un soleil artificiel, s'élève jusqu'au centre de la sphère. Plus on monte dans les étages, plus les chambres sont luxueuses et grandes, avec au 80e le bureau du patron de la station. Au rez-de-chaussée et sur les deux étages suivants s'étend le casino, avec roulettes, tables de blackjack, etc.



L'hôtel est d'ambiance hawaïenne, avec bois, plantes, bars, cocktails et couleurs chamarrées. Des hôtesses peu vêtues accueillent les visiteurs et de grands et gros vigiles en chemise bariolée surveillent l'ensemble des arrivants. Dans leur sillage et autour des touristes, les héros peuvent se rendre compte de la présence envahissante de petits robots serviteurs prenant la forme d'une grande variété de singes le plus souvent en smoking. Ces « singes-robots », en plus de répondre à la moindre demande des touristes (boisson, orientation, nourriture, etc.) sont équipés de taser-blasters dissimulés dans leur bras et de caméras oculaires directement reliées aux écrans situés dans le bureau du patron de Coconut Paradise.

LA GAINE DE MAINTENANCE

Dans la paroi de la sphère, on trouve toute une zone de maintenance, avec tuyaux, machineries et générateurs aux bruits bizarres. Interdite au public, cette zone est habitée par des singes-robots de grandes tailles (orang-outang notamment) qui travaillent sans cesse pour maintenir la station en état. L'endroit est surveillé par plusieurs armabots à l'aspect de gorilles, équipés de blasters. Dans la gaine de maintenance, on trouve plusieurs choses intéressantes :

- Une pièce bien fermée par de lourdes portes à serrures électroniques (pouvant être déverrouillées par un bon informaticien) dans lesquelles sont entreposées des dizaines d'armes de contrebande de tous types (au MJ de décider, il y a au moins une soixantaine d'armes, de quoi faire une petite révolution) et une douzaine d'armabots désactivés.
- Le générateur de gravité qui est un gros monolithe octogonal parcouru d'arcs électriques. Il est situé dans une pièce bien protégée, surveillée par quatre armabots-gorilles. Il peut être désactivé via un petit ordinateur situé sur la machine. Il faut cependant entrer un code que seul Ace Roth possède (Le code est KING-TERRY) ou simplement pirater le système (le test sera long et difficile). Si les PJ s'engagent sur cette voie, ils feront toutes leurs actions en apesanteur. Tous les tests auront un Delta augmenté de 1 point.

LE SPATIOPORT

Situé juste sous l'hôtel-casino, le spatioport est un colossal hangar circulaire pouvant abriter des centaines de vaisseaux, dont celui des héros, dans des places numérotées de 0 à 300. Le tout est géré par des singes-robots et des hôtesses qui accueillent et dirigent les visiteurs jusqu'à l'hôtel-casino en les faisant emprunter de grands ascenseurs de verre.

COCONUT CITY

Ce village commerçant d'une centaine de bâtiments de bois, bordé de cocotiers, situé au pied de l'hôtel Coconut abrite de petites échoppes, des bars, des restaurants et des boutiques en tout genre vendant des produits locaux fabriqués par les robots de la couche de maintenance. C'est là que se regroupe en journée la plupart des touristes et des hôtesses d'accueil.

LE EDWIN'S BAR

Ce bar, logeant de temps à autres des gens, est situé dans la ville commerçante au pied de l'hôtel. C'est un lieu de rencontre, de rumeurs et d'alliances. D'allure, il ressemble à une boîte de nuit éclairée par quelques lumières flashy et des stroboscopes rythmés par une musique électronique aux accents funky.

C'est là que viennent s'encanailler les touristes en mal de sensations et que viennent se saouler les vigiles du casino.

Le patron du bar est Edwin, un humain d'une cinquantaine d'années, plutôt balèze, le visage couvert d'une épaisse barbe noire. Edwin est un ancien pirate de l'espace, qui a dû arrêter sa carrière suite à une mauvaise blessure au genou. Il peut révéler pas mal de rumeurs si on lui rend service notamment en l'alimentant de ragots ou en parlant Rugball. Il est à noter que l'homme déteste Ace Roth, qu'il considère comme un monstre cruel, et aimerait prendre sa place. Edwin est l'archétype du pirate au grand cœur, capable de voler et de piller, tout en restant classe et en épargnant les innocents. Si la situation dégénère, il pourra aider les PJ à combattre Roth et ses sbires. Regrettant son ancienne vie, il se comportera alors avec panache, combattant avec sabre et pistolet.

LE TERRAIN DE BEACH-RUGBALL

Situé sur la plage juste en face de l'hôtel Coconut, c'est un immense terrain de sable, marqué de quelques lignes blanches et entouré de trois hauts gradins de 5000 places surmontés de projecteurs, une des faces du terrain étant simplement ouverte sur la mer. C'est ici que se déroulent les matchs de Beach-Rugball qui attirent la majorité des visiteurs.

LES PONTONS

Situés sur le pourtour de l'île principale de l'hôtel Coconut, les pontons sont les points de départ de la plupart des activités des Summer Games. C'est de là que partent les courses de jet-ski, les concours de plongée, etc. De nombreux petits bateaux à moteur libres d'accès (du genre vedette) sont amarrés et peuvent gratuitement être empruntés par les touristes.

LA MER ARTIFICIELLE

Entourant l'île principale, on trouve la mer artificielle, constellée d'atolls couverts de cocotiers et de sable fin. Elle parcourt presque toute la sphère et l'eau comme les atolls tiennent sur la paroi grâce à un champ de gravité puissant. Sur la mer, on peut trouver de nombreux plaisanciers ainsi que quelques zones de compétition délimitées par des balises flottantes. L'eau est peu profonde, sauf à quelques endroits où se situent de larges puits menant à des bassins creusés dans la gaine de maintenance. Dans ces bassins nagent paisiblement des piranhas robotiques, « des piranhas-bots », remplaçant les singes-robots situés sur la terre ferme. Ils peuvent être lâchés lorsque des incidents surviennent sur la mer artificielle. Tous peuvent bondir hors de l'eau grâce à de petits réacteurs situés sous les nageoires et chacun est équipé d'une

bouche garnie de dents pouvant s'accrocher à n'importe quoi (vêtements, coques de bateau...). Une fois agrippé, un piranha-bot lance d'énormes décharges électriques, capables de stopper le moteur d'un bateau ou d'assommer une personne de bonne constitution (le choc est électrique est à traiter comme un tir de blaster incapacitant).

Dans la gaine de maintenance se trouve une grosse manette rouge, avec marqué « NE PAS TOUCHER ». C'est la manette d'évacuation de l'eau en cas de gros problème, notamment avec les piranhas-bots. L'ensemble du liquide et tout ce qu'il y a à l'intérieur (plongeurs comme poissons...) sera alors évacué dans l'espace.

L'ÎLE PRIVÉE

À l' opposé de l'île principale, c'est-à-dire juste en face, se situe l'île privée qui sert de logement aux hôtesses, vigiles et autres agents de la station. Ce lieu est interdit au public et s'y rendre peut aboutir à une violente reconduite à l'hôtel. On trouve dessus quelques bâtiments de bois, une dizaine de bungalows et plusieurs pontons.



GALERIE DE PERSONNAGES



ADENA STARS

Allié

Cette belle jeune femme blonde de 25 ans, sculpturale, pulpeuse et portant constamment sa tenue de cheerleader rouge et blanche est considérée par beaucoup comme LA cheerleader des sept galaxies. Grâce à elle, de nombreuses équipes ont gagné des matchs perdus d'avance et remporté des championnats d'une catégorie bien supérieure. Le secret d'Adena ? Elle possède un pouvoir de suggestion hors du commun, capable d'influer positivement sur l'esprit des gens. En chantant et se trémoussant pour son équipe, elle est capable de faire éclater une motivation implacable qui peut changer la donne. Son pouvoir est soumis à ses émotions actuelles. Plus elle sera heureuse et enjouée, plus il sera puissant. À l'inverse, plus elle sera craintive, moins elle pourra utiliser ses dons.

Elle possède un second pouvoir qui est une capacité à initier le sentiment amoureux chez autrui. Elle s'en sert sans parcimonie pour s'attirer les faveurs de nombreux hommes et femmes.

Depuis un an, elle soutient les Coconut Monkeys, l'équipe de Rugball résidente de la station, propriété d'Ace Roth. Sans aucune surprise, l'équipe est première du classement grâce à la jeune femme qui use de son pouvoir dès qu'elle re-

marque que les joueurs sont en difficulté. Marta Matts, une journaliste sportive venue de la Terre pour couvrir les Summer Games s'intéresse d'ailleurs de près à Adena et aux victoires écrasantes des Coconuts Monkeys.

Son histoire

Originaire de Rafus, Adena est née avec ses pouvoirs puissants et les a développés au cours de sa jeune vie. Dès ses dix-huit ans, elle est entrée comme cheerleader au service d'équipes amateurs. En quelques années, elle a été remarquée par plusieurs équipes professionnelles et s'est hissée comme la meilleure cheerleader des sept galaxies. Elle dissimule souvent son pouvoir aux yeux de ses recruteurs, même si tous se doutent qu'elle a des capacités surnaturelles. Ses capacités sortant du cadre du Rugball seraient considérées comme illégales en jeu.

Elle a brièvement été l'amante du Nabab Ferryt'n Riis, couchant avec lui en espérant une vie faste et luxueuse. Le Nabab l'avait recrutée comme cheerleader pour son équipe de Rugball. Elle l'a rapidement quitté et s'est enfuie sans prévenir, il y a un an à peine, car sa liberté lui manquait trop. Malheureusement, le Nabab a retrouvé sa trace et désire la posséder de nouveau.

Conseils d'interprétation

Adena est une jeune femme enjouée, séductrice et un peu tête brûlée. Très fière, elle peut être incontrôlable et chercher la bagarre si elle pense qu'elle est en danger. Si les héros ont une attitude paternaliste avec elle, ils seront rapidement remis en place. C'est aussi une très grande professionnelle, qui préfère se mettre en danger que de laisser tomber son travail et ne pas assurer le show. Elle a une réputation à assurer. Enfin, l'un des héros sera forcément la cible du pouvoir de la cheerleader. Il deviendra fou amoureux d'Adena durant une dizaine de jours et l'effet s'estompera graduellement durant plusieurs mois, avec quand même un petit pincement au cœur lorsqu'il repensera à elle.

Punch	2
Réflexes	3
Sex-appeal	5
Intellect	2
Psyché	3
PULP!	5
Job : *Pom-pom Girl*	4
Santé	3

○ **Motivation exceptionnelle** (pouvoir)
Niveau de maîtrise : 3

Adena est capable de faire naître des sentiments de combattivité, de motivation chez les gens. En criant le nom de la personne qu'elle veut aider, elle lui permet de recouvrer sa vigueur et son moral.

Application

Adena permet aux personnes visées de récupérer 2 points de fatigue.

Règles

En criant le nom des personnes visées (maximum 3 par tour), Adena leur permet de récupérer 2 points de fatigue, sans aucun test. Pour réussir

cette action, elle doit être dans un état normal ou allant vers le bien-être. Si elle est craintive, les personnes visées récupèrent seulement 1 point de fatigue. Si elle est triste ou apeurée, son pouvoir ne fonctionne pas.

○ **Coup de foudre** (pouvoir)
Niveau de maîtrise : 3
Adena peut faire en sorte qu'un personnage tombe fou amoureux d'elle, d'un amour passionné et puissante.
Application
Adena, en touchant un personnage, peut le faire tomber amoureux d'elle. Elle n'utilise ce pouvoir que sur des personnes possédant un bon score de Gueule ou pouvant la servir d'une manière ou d'une autre.

Règles
L'effet du pouvoir d'Adena ressemble à un vrai coup de foudre, il est instantané et on ne peut y résister. En revanche, pour l'activer, Adena doit dépenser 2 points Pulp. Elle ne peut donc l'utiliser qu'une fois lors de cette aventure.



ACE ROTH
Adversaire / Acolyte

Propriétaire de Coconut Paradise et patron de l'hôtel-casino Coconut, Ace Roth est un génie des affaires doublé d'un truand implacable et cruel, du genre à casser les mains des tricheurs à coups de batte de Rugball. Grand, la cinquantaine, le visage sympathique, portant un costume rouge flashy et des lunettes de soleil, Ace Roth n'en est pas moins un patron dur et intransigeant. Particularité notable, il apprécie grandement les animaux, robotiques ou non, et s'entoure de toute une faune qu'il considère plus que les humains.
Il a constamment sur son épaule le singe-robot « King Terry », un petit capucin dont les bras et la queue peuvent se transformer en trois blasters miniaturisés. King Terry est programmé pour attaquer dès qu'une personne se montre agressive envers son maître. En plus du capucin robotique, Roth est souvent accompagné de vigiles de la station auxquels il aboie ses ordres et qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Ils sont armés d'armes blanches qu'ils dissimulent (au choix du MJ).
Enfin, et en secret, parce qu'il est amoureux d'Adena (voir plus loin), il a fait fabriquer un armabot à l'image de la jeune femme, qu'il a nommé Stella. Cet être à l'apparence de sirène argentée dont le visage et le haut du corps sont semblables à ceux d'Adena, a la capacité de se mouvoir dans l'air comme s'il s'agissait d'eau grâce à sa queue diaphane. Elle possède un cri pouvant tuer un mastodonte (à traiter

comme un magnum) et est programmée pour défendre et se soumettre à son maître, capable de sacrifier sa vie pour lui. Étonnamment, elle ne parle que très peu (contrairement à Adena) et surveille Roth à distance, depuis la jungle située dans son bureau.

Son histoire

Ace Roth est en cheville avec Ferryt'n Rlis pour des affaires de contrebande. Coconut Paradise n'est pas qu'un lieu touristique. C'est aussi une plaque tournante du trafic d'armes et d'armabots (voir la gaine de maintenance). Bien sûr, le Nabab aurait pu demander à Roth de lui envoyer Adena par la force, mais le patron du Coconut Paradise n'a pas voulu se mouiller dans cette affaire vue la célébrité de la jeune femme.

Le Nabab lui a donc demandé de laisser ses chasseurs de primes opérer en toute tranquillité et de faciliter leurs intrusions et leurs exfiltrations. À la première attaque, Ace Roth verrouillera la station, prétextant un incident grave mais laissera bien entendu partir le chasseur de primes qui a capturé la jeune femme. Le patron reste très impressionné par le Nabab...

Enfin, la centaine de vigiles d'Ace Roth a reçu l'ordre de n'a pas agir contre les chasseurs de primes. Ils feront mine d'être occupés à autre chose, leur travail étant difficile sur la station. En outre, ils ne font que ce pourquoi ils sont payés... ni plus, ni moins. Si les héros convainquent Ace Roth de leur filer un coup de main, les vigiles pourront éventuellement leur donner des informations sur la présence d'un chasseur de primes.

Son dilemme

Le seul souci de Roth est qu'Adena a très récemment utilisé son pouvoir sur lui. Pour la première fois de sa vie, l'homme ressent une émotion qu'il ne connaît pas et se découvre un petit cœur fragile. Il est évidemment sous l'emprise du pouvoir d'Adena et minaude lorsqu'il la voit, sans pouvoir s'en empêcher. Il a donc le cul entre deux chaises : d'un côté, son amour pour Adena est puissant mais d'un autre, il est terrifié par le Nabab. Il essaie pour le moment de conserver une certaine neutralité et ferme les yeux sur les actes des chasseurs de primes, mais avec grande difficulté. Un simple coup de pouce des PJ sera sans doute suffisant pour en faire un allié.

En effet, en voyant la jeune femme en danger et si les Héros réussissent à le convaincre de les aider, il cédera à son sentiment amoureux et deviendra un adjuvant puissant en révélant l'identité des différents chasseurs de primes et leur signalement. Quoi qu'il en soit, Roth ne se mouillera pas car même s'il est amoureux, il reste effrayé par la puissance tentaculaire du Nabab.

Punch	2
Réflexes	3
Gueule	4
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	5
***Job :** Contrebandier*	3
***Job :** Marchand*	2
***Job :** Voleur*	1
Santé	3

VIGILES
Adversaire / Hommes de main

Punch	3
Réflexes	2
Gueule	1
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	1
***Job :** Mercenaire*	2
Santé	1

KING TERRY
Adversaire / Acolyte

Punch	3
Réflexes	3
Gueule	1
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
***Job :** Garde du corps*	3
Santé	3



• **Arme fétiche :** Blaster lance-flammes (à traiter comme un blaster classique sauf que la cible prend feu pendant 1d3 tours et subit et perd 1 point de Santé si elle loupe son test de [Punch -1]. Elle peut aussi dépenser 1 PULP! pour ne pas subir de dégâts.

STELLA
Adversaire / Acolyte

Punch	2
Réflexes	3
Sex-appeal	3
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
***Job :** Garde du corps*	4
Santé	5

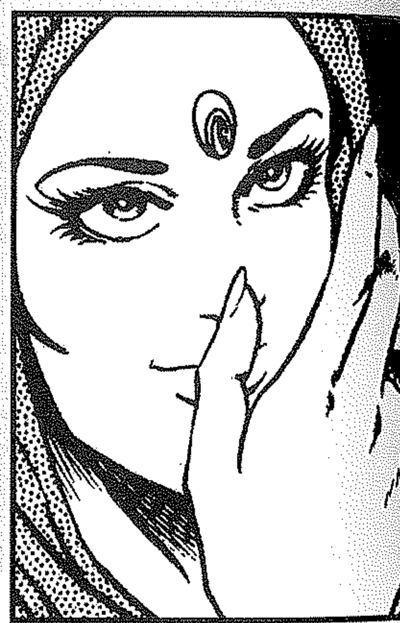
○ **Vol** (pouvoir)

Niveau de maîtrise : 5

Stella peut voler dans l'air comme si elle était dans l'eau.

Application

Stella vole, tout simplement.



DACOSTE SILVA & NICK PHAURON

Alliés

Deux policiers infiltrés dans la station comme simples touristes (genre Laurel et Hardy en vacances) enquêtent sur Ace Roth et notamment sur les affaire de contrebande qui ont lieu entre lui et le Nabab. Le premier et le plus grand des deux, Dacoste Silva, est un beau parleur un peu benné, très enjoué et profitant de la vie. Le second, plus petit et épais, se nomme Nick Phauron. Il est plus retors et discret, et possède un esprit acéré mais très fermé.
Les deux flics cherchent à trouver le lien entre Roth et le Nabab. Ils peuvent aider les héros à stopper les chasseurs de primes s'ils se montrent coopératifs.

Tous deux savent qu'aucun avis de recherche contre Adena n'a été produit par la police. Ils logent dans une vedette amarrée aux pontons.

(caractéristiques communes)

Punch	2
Réflexes	2
Gueule	3
Intellect	4
Psyché	2
PULP!	3
Job : *Enquêteur*	3
Santé	2

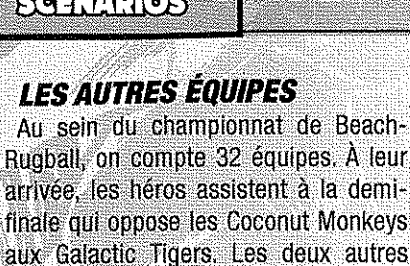
FRANKY & LES COCONUT MONKEYS

Alliés

L'équipe du Coconut Paradise est l'équipe de Beach-Rugball qui fait sensation pendant les Summer Games en remportant victoire sur victoire. Évidemment, c'est le soutien surnaturel d'Adena qui leur permet de posséder un moral d'acier. Pour la première fois depuis l'instauration des jeux, l'équipe résidente atteint la demi-finale ! Problème, si des matchs se jouent sans Adena, les Coconut Monkeys se révéleront plus que mauvais. Grâce à la cheerleader, ils ont réussi à passer les éliminatoires sans trop de soucis.
Le leader de l'équipe est actuellement un mastodonte aimable nommé Franky. Si la situation est grave, Franky et ses gars pourront donner un coup de main aux héros pour peu qu'ils se lient d'amitié avec eux (rencontre, aide face à Marta Matts et ses accusations...).

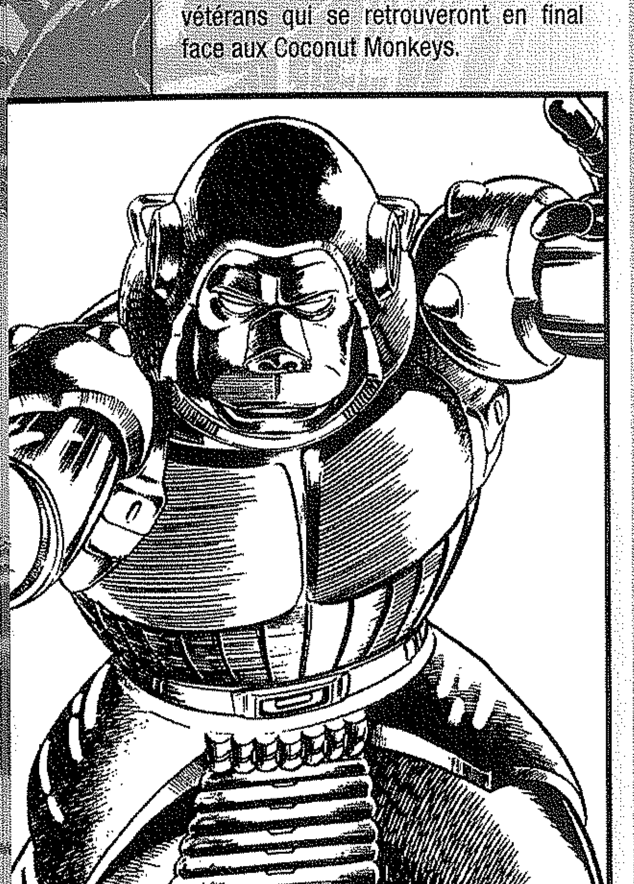
(caractéristiques communes)

Punch	2
Réflexes	2
Gueule	2
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	1
Job : *Rugballeur*	2
Santé	2



LES AUTRES ÉQUIPES

Au sein du championnat de Beach-Rugball, on compte 32 équipes. À leur arrivée, les héros assistent à la demi-finale qui oppose les Coconut Monkeys aux Galactic Tigers. Les deux autres équipes sont les Mars Walrus et les Terra Falcons, une équipe d'excellents vétérans qui se retrouveront en final face aux Coconut Monkeys.



NOTE AU MJ

Détails sur les équipes en lice.

Il ne reste que quatre équipes pour la demi-finale de Rugball, en voici une petite présentation :

Les Coconut Monkeys portent des tenues vert et noir avec pour logo un singe de face lançant une noix de coco. La star de l'équipe, en plus d'Adena, est Franky, un mastodonte à la force colossale, plutôt sympathique mais un peu long à la détente. En demi-finale, l'équipe résidente affrontera les Galactics Tigers, une équipe venue de New Vegas aux tenues rouges et orange. Leur insigne est un tigre stylisé vu de profil, fonçant vers la droite. Le joueur le plus connu de leur équipe est un humain du nom de John Reez, spécialiste des attaques musclées.

L'autre match de demi-finale oppose les Mars Walrus, une équipe de jeunes prodiges du Rugball (entre 18 et 22 ans) aux vétérans de l'équipe des Terra Falcons. Les premiers portent des tenues blanc et argenté, dont le logo est un morse fonçant vers les étoiles, et tous sont adeptes d'un jeu rapide et gracieux, initié par leur capitaine, la jolie Anna Chow. Cependant, ce jeu ne résistera pas à la discipline et la condition physique quasi militaire des Terra Falcons. Ces derniers portent par ailleurs des tenues bleu nuit et leur logo est un faucon aux ailes déployées. Les Terra Falcons n'ont pas de véritable star dans leur équipe, tous les membres étant d'anciennes célébrités du Rugball.

LES CHASSEURS DE PRIMES

Il existe cinq groupes de chasseurs ou chasseurs de primes solitaires qui cherchent à enlever Adena. Tous vont agir rapidement car ils ne sont pas les seuls sur le coup. La plupart ne sont pas des tueurs. Voici un descriptif des différents chasseurs. Tous vont tenter de ramener Adena à leur vaisseau personnel situé dans le spatioport.

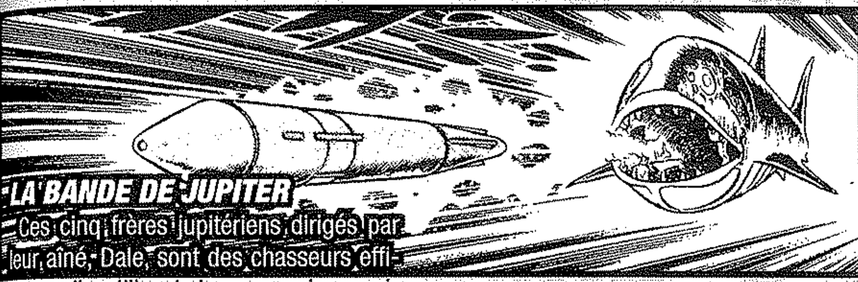
NOTE AU MJ

S'ils y arrivent, Vixxen et Natalya, les agents du Nabab leur sauteront dessus et enlèveront à leur tour Adena.

DALE

Adversaire / Acolyte

Punch	3
Réflexes	3
Gueule	1
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	3
Job : *Chasseur de prime*	3
Santé	2



LA BANDE DE JUPITER

Ces cinq frères jupitériens dirigés par leur aîné, Dale, sont des chasseurs efficaces. Ils utilisent des armes incapacitantes, semblables à de gros tasers (à traiter comme des blasters ne pouvant tuer). Leur chef, quant à lui, utilise une lance-filet pour emprisonner Adena.

Chacun ressemble à un Jupitérien comme un autre. Seul Dale se distingue grâce à sa combinaison argentée et dorée. La bande de Jupiter ne devrait pas constituer un obstacle majeur pour les héros même s'ils peuvent s'avérer dangereux.

Il est à noter que les Jupitériens fuiront s'ils se sentent trop en danger. Pour eux, ce n'est qu'un boulot. Ils sont actuellement cachés au large, dans leur petit sous-marin blanc qui leur sert aussi de navette spatiale.

LA BANDE DE JUPITER

Adversaire / Hommes de main

(carastéristiques communes)

Punch	2
Réflexes	2
Gueule	1
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	1
Job : *Mercenaire*	2
Santé	1

KARL LA GUEULE

Adversaire / Acolyte

Cet énorme grizzly est un véritable tueur. C'est une bête, un monstre, qui se sert de ses atouts naturels, muscles et griffes pour attraper ses proies. Il est par ailleurs équipé d'une mâchoire et de dents métalliques, capables de déchirer l'acier (d'où son nom). Cette bouche contient un petit réservoir de matière inflammable qui permet à Karl de cracher du feu. Lui, n'hésitera pas à brutaliser les héros ou Adena.

Il attaquera lors de la finale de Beach-Rugball. Karl risque de constituer un véritable défi pour vos héros. Il ne fuira pas, cherchant avant tout l'action et l'adrénaline.

Bien qu'on puisse le croire, il n'est pas limité intellectuellement. Il sait depuis son arrivée qu'Ace Roth est dans le coup, ayant facilité l'intrusion des autres chasseurs dans la station. Il s'est fait embaucher en tant que vigile et attend le bon moment pour agir. Il possède un gros vaisseau rapiécé situé place 2 dans le centre du spatioport.

Punch	5
Réflexes	1
Gueule	2
Intellect	1
Psyché	2
PULP!	7
***Job :** Chasseur de prime*	2
Santé	5

VICTOR

Adversaire / Acolyte

Ce canard mystérieux mais gentil et bonne pâte, toujours vêtu d'un blouson d'aviateur, est un tireur d'élite. Il est devenu chasseur de primes par envie d'action mais ne travaille que pour la police ou contre des « méchants ». Il utilise un très long fusil lançant un grappin énorme (semblable à une grosse main métallique) servant à attraper ses proies. Avec, il peut tirer à plusieurs centaines de mètres, agripper sa cible et la ramener à lui grâce au système remontant le micro-filin relié au grappin. La main possède de petites fusées discrètes qui servent à la freiner afin que ses cibles ne se fassent pas mal lorsqu'elles sont transportées.

Victor sera une véritable épine dans le pied des héros car il attaquera de loin et s'enfuira s'il rate. Il peut cependant devenir un allié. En effet, il a des doutes sur la prime pour laquelle il travaille et plus son observation d'Adena avance, plus il se demande si la jeune femme est bien une criminelle.

Punch	1
Réflexes	5
Gueule	1
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	7
***Job :** Pilote*	4
Santé	3

il loge dans son petit hydravion biplace qui lui sert aussi à lancer ses assauts. Actuellement situé en mer (Ace Roth a permis à Victor de poser l'hydravion sur la mer artificielle), le véhicule peut en effet déployer une large hélice lui permettant un vol stationnaire. Une fois bien placé, Victor peut agripper sa cible et l'amener dans son avion, le tout en peu de temps.

VINNY, TOM & MARY

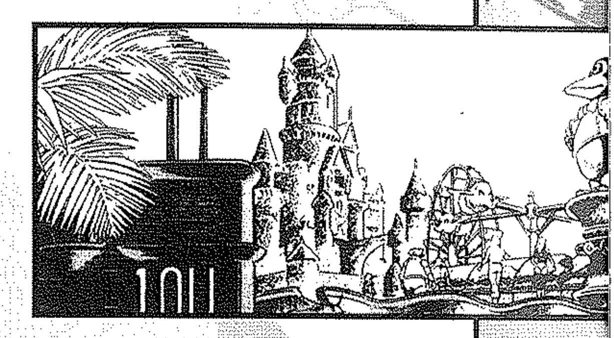
Adversaires / Acolyte

Cette équipe de chasseurs de primes est composée d'un humain, d'un homme-lion et d'une amazone. Ces personnages hétéroclites sont un peu là par hasard et ne collaboreraient normalement pour rien au monde. En effet, Vinny et Mary doivent beaucoup d'argent à Tom, qui lui-même doit de l'argent au Nabab, tout ça à cause d'une obsession pour le jeu et de paris perdus. Les trois larrons espèrent que la prime couvrira l'ensemble de leurs dettes. Ils se sont donc alliés pour gagner rapidement de quoi les rembourser.

TOM

L'homme-lion, est un chasseur utilisant des bolas et des armes de corps à corps non-létales (bâton, masse en caoutchouc, tonfa). Il se prend pour un aventurier, habillé comme tel (avec chapeau et vêtements de brousse) et considère son travail comme une simple occupation. C'est un pro, qui se fiche de pour qui il travaille du moment que la paie est bonne. Il est accroc au poker et affiche ostensiblement les cartes des quatre as épinglées sur son chapeau. Un héros qui remarque ça peut obtenir des informations en défiant Tom au poker. Si Tom perd la partie, ce qui devrait arriver vu l'absence de disposition de l'Homme-lion pour le mensonge, il aura une dette envers le PJ.

Punch	4
Réflexes	3
Gueule	2
Intellect	1
Psyché	2
PULP!	3
Job : *Chasseur de prime*	3
Santé	3



MARY

Une amazone musclée, à peine vêtue, qui n'hésitera pas à tuer pour payer ses dettes ; elle utilise blasters et fusils mais daigne s'armer d'une sorte de flashball (à traiter comme un blaster non-létal) pour atteindre sa proie. Si la situation chauffe, elle tirera dans le tas. Elle est particulièrement fana de combats de boxe et a perdu beaucoup d'argent en pariant... argent qu'elle a emprunté à Tom et qu'elle doit rembourser.

Punch	4
Réflexes	3
Sex-appeal	3
Intellect	2
Psyché	2
PULP!	7
***Job :** Tigresse boxeuse*	2
Santé	5

VINNY

Un petit génie, pilote, hacker et aussi peureux. Il est accroc aux paris en ligne et doit de l'argent à Tom. Il est spécialiste dans le contrôle à distance de robots et de machines en tout genre, le tout depuis le vaisseau du trio, équipé de ce qu'il faut en matériel. Si la situation chauffe, il prendra le contrôle de plusieurs singes-robots ou des piranhas-bots, et ce malgré les pare-feux de la station et d'Ace Roth.

Punch	2
Réflexes	3
Gueule	0
Intellect	5
Psyché	2
PULP!	7
***Job :** Pirate informatique*	3
Santé	2

Tous les trois sont pressés et agiront vite et bien. Tom sait que l'avis de recherche n'as pas été produit par la police (ayant des contacts dans le milieu) mais ne sait pas par qui. Il ne l'a pas dit à ses coéquipiers. Tous les trois logent dans leur vaisseau amarré au spatioport de la station, place 66 dans un coin sale et isolé.



SARGE

Adversaire / Acolyte

Cet humain à l'allure de cowboy, vêtu d'un grand pardessus et d'un stetson vissé sur la tête, est un chasseur de primes célèbre. Il utilise deux pistolets incapacitants (à traiter comme des Magnums) qu'il dégaine avec une rapidité hors du commun et un œil cybernétique rouge, pouvant projeter un « rayon de la mort » (à traiter comme un Blaster). Froid, mystérieux, la cigarette aux lèvres, il constitue la plus grande menace pour Adena et les héros. C'est un professionnel, mais qui ne mourra pas pour une prime. Il sera difficile à battre mais en discutant avec lui, il pourra être convaincu que des choses malsaines se trament. Il occupe une petite chambre au 20ème étage de l'hôtel-casino et possède un petit vaisseau discret, le « Stalion » dans un coin fréquenté du spatioport.

Punch	3
Réflexes	5
Gueule	2
Intellect	3
Psyché	2
PULP!	7
***Job :** Pistolero*	4
Santé	3

VIXXEN & NATALYA
Adversaires / Acolytes

Vixxen et Natalya sont les deux agents du Nabab, des tueuses loyales et cruelles. Toutes deux sont des mutantes aux capacités reptiliennes.

VIXXEN
La plus âgée, c'est une belle femme brune aux formes généreuses vêtue d'une combinaison de cuir moulante. Équipée d'une dizaine de couteaux de lancer et d'une rapière, elle a la capacité de se régénérer.

Punch	2
Réflexes	4
Sex-appeal	4
Intellect	2
Psyché	3
PULP!	5
Job : Tueuse à gage	2
Santé	5

○ Régénération (pouvoir)
Niveau de maîtrise : 3
Vixxen est capable de se régénérer à une vitesse impressionnante. Ses blessures se referment et ses membres coupés repoussent à vue d'œil.

Application
Vixxen regagne toute sa santé lorsqu'elle utilise le pouvoir en restant immobile au moins 1 tour. Elle ne peut pas regagner sa Santé lorsqu'elle est dans le Coma, à 0 point de Santé ou lorsqu'elle fait une autre action.

Règles
Le pouvoir de Vixxen fonctionne automatiquement, sans test. Il ne peut cependant être utilisé que 3 fois par jour.

NATALYA
C'est une grande jeune femme blonde, magnétique et élancée. Elle se promène en bikini blanc échancré. Elle possède la capacité de se rendre presque invisible, sa peau prenant l'aspect et la couleur des matériaux derrière elle lorsqu'elle le désire.
Elle utilise un fouet denté.

Punch	2
Réflexes	3
Sex-appeal	4
Intellect	2
Psyché	5
PULP!	7
Job : Tueuse à gage	2
Santé	5

○ Peau de Caméléon (pouvoir)
Niveau de maîtrise : 3
Natalya se camoufle dans le décor pour surprendre ses adversaires.

Application
Natalya se rend invisible aux yeux des Héros et des figurants qui l'entourent.

Règles
Le pouvoir de Natalya n'utilise aucune action, se déclenchant d'une simple pensée. Il la rend invisible



jusqu'à ce qu'elle attaque, auquel cas, elle redevient visible jusqu'au prochain tour. Les héros peuvent tenter un test d'Intellect avec un Delta de 6 pour repérer Natalya et agir contre elle. Sinon, ils ne la voient simplement pas.
L'attaque qu'inflige Natalya lorsqu'elle est invisible inflige toujours l'effet de surprise aux héros.

Les deux femmes fatales attendent dans un vaisseau vivant situé place 142 dans une zone privée du spatioport qu'un des chasseurs de primes ou les héros arrivent avec Adena dans le lieu pour enlever la jeune femme et éliminer ses accompagnateurs.
En secret, elles surveillent Ace Roth sur lequel elles ont placé un mouchard audio et écoutent toutes ses conversations. Pour parer à toutes les éventualités, Natalya s'est introduite dans la gaine de maintenance et a piégé le siphon évacuant l'eau. Si la situation dégénère, elles feront exploser le siphon et créeront ainsi une dépressurisation qui devrait leur laisser le temps d'enlever Adena avant d'anéantir Coconut Paradise et, avec un peu de chance, Roth. Bien entendu, les deux femmes auraient directement pu enlever Adena elles-mêmes, mais le risque de faire le lien entre elles, le rapt et le Nabab aurait été trop grand.

Le vaisseau des tueuses, nommé Iguana, est semblable à un énorme lézard épais et pourvu d'ailes. Il est né de l'imagination des scientifiques les plus cinglés servant le Nabab, se pilote tout seul et possède les mêmes pouvoirs que les deux tueuses, à savoir la régénération et l'invisibilité. Il est équipé de six blasters.

NOTE AU MJ
La bombe sur le siphon
La bombe placée sur le siphon est bien dissimulée et il est quasiment impossible de la trouver. Heureusement, le siphon est mieux conçu qu'il n'y paraît et des systèmes de sécurité peuvent stopper une éventuelle dépressurisation. Mais malheureusement, si la bombe explose, le système automatique de sécurité ne s'enclenchera pas. Il faudra donc l'activer à la main et bien entendu, seul un héros aura le courage de le faire.

CHRONOLOGIE

- **Jour 1 : 14h** - Arrivée des héros dans Coconut Paradise.
- **Jour 1 : 15h** - Les héros rencontrent Ace Roth et entrent dans l'hôtel-casino Coconut, puis quartier libre jusqu'au match de demi-finale.
- **Jour 1 : 18h** - Premier match de demi-finale de Beach-Rugball, les Jupitériens tentent d'enlever Adena à la fin de la rencontre. Les héros la sauvent. Rencontre avec Marta Matts.
- **Jour 1 : 20h** - Deuxième match de la demi-finale de Beach-Rugball.
- **Jour 1 : dans la nuit** - Attaque de Victor à l'aide de son hydravion et rencontre avec les policiers.
- **Jour 2 : journée** - Enquête dans Coconut Paradise et protection d'Adena contre les chasseurs de primes.
- **Jour 2 : 20h** - Finale de Beach-Rugball opposant les Coconut Monkeys aux Terras Falcons. Les chasseurs de primes non démasqués ou battus attaquent.
- **Jour 2 : 21h** - Nouvelle et dernière rencontre avec Ace Roth.
- **Jour 2 : le reste de la nuit** - Rencontre avec les agents du Nabab et départ des héros, avec ou sans Adena.

VICTOR MET LES
PLEINS GAZ !

ACTE 1

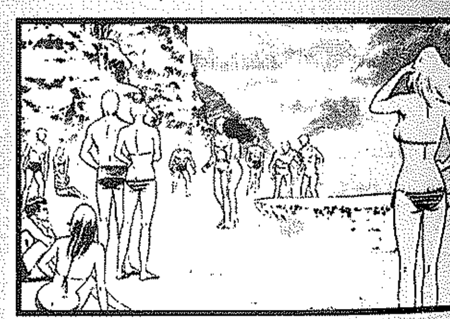
UNE COURSE SIMPLE

Aaron (voir le scénario ***LE COEUR D'OPTIMUS***) demande aux héros de faire une petite course pour lui, un petit boulot qui va servir l'équipe entière. Pour le championnat de Rugball, ils ont en effet besoin de cheerleaders, c'est-à-dire d'un soutien moral motivant l'ensemble des joueurs de l'équipe. Et ça tombe bien, parce qu'Aaron connaît quelque peu une très célèbre cheerleader : Adena Stars. La jeune femme serait dotée de talents innés pour motiver son équipe, un sacré plus dans une compétition aussi difficile qu'un championnat de Rugball.

SCÈNE 1

La mission des héros est donc de trouver et de recruter la belle Adena Stars. Aaron a d'ailleurs expliqué aux héros que la jeune femme est certainement dotée de pouvoirs psi et qu'elle les utilise sur le terrain. Il tient à avoir la jeune femme dans son équipe et donne aux héros l'équivalent en dollars d'un diamant à remettre à la cheerleader, de quoi la motiver (ou motiver son actuel employeur à la céder comme si c'était une simple marchandise). Le boss d'Adena est Ace Roth, propriétaire excentrique de la station spatiale touristique Coconut Paradise.
Actuellement, Adena est cheerleader pour l'équipe de Beach-Rugball des Coconut Monkeys financée par Ace Roth et qui participe aux Summer Games.
Aaron a brièvement décrit Ace Roth aux héros, soulignant sa dangerosité. Ils devront faire attention à leurs agissements et aux animaux extrêmement agressifs qui accompagnent le personnage. Il explique aussi que la cheerleader est la cible d'un avis de recherche lancé par la police. La jeune femme serait recherchée vivante en tant que criminelle armée et dangereuse. Aaron sait cependant qu'Adena n'a rien d'une hors-la-loi et que cette opération est certainement une méprise, voire un piège tendu par une équipe adverse. Il s'inquiète donc des événements si les PJ ne partent pas sur-le-champs, les chasseurs de primes plus enclins à tirer d'abords et à questionner ensuite. S'il s'avère qu'Adena est véritablement une criminelle, Aaron annoncera aux héros qu'il accepte de la cacher sur Optimus en échange d'une collaboration avec l'équipe, le temps que l'affaire soit résolue.

Les héros doivent donc se rendre sur Coconut Paradise dont Aaron leur a fait une présentation sommaire : un dépliant touristique ainsi que la voix nasillarde et enjouée d'une cassette audio dévoilent la station aux héros (voir les décors). Coconut Paradise est située dans le système solaire, non loin de Mars.



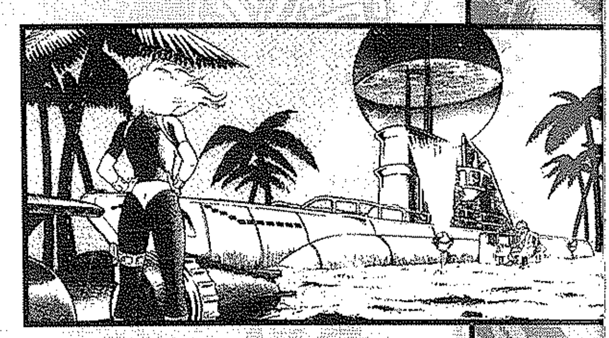
NOTE POUR LE MJ
Qu'est-ce qui peut motiver les héros et Aaron ?

Pour motiver vos héros, s'ils ne le sont pas déjà, vous pouvez utiliser ou appuyer sur les motivations suivantes :
- *La confiance entre Aaron et les héros.*
- *Le soutien très important qu'Adena peut représenter pour leur équipe.*
- *Une grosse somme d'argent qui leur est proposée en tant que « recruteurs ».*
- *Un accès à des ressources qu'ils demandent et que peut posséder Aaron (recrutement d'un joueur dont ils ont entendu parler, accès à du matériel de pointe, etc.).*
- *La beauté de la jeune femme.*

Lorsqu'ils arrivent près de la station, les héros distinguent à travers les hublots ou sur les écrans de contrôles, une sphère marron d'environ 10 km de diamètre, pouvant à peine être discernée dans le voile noir de l'espace.
À leur approche, une voix robotique soutenue par des sons d'ukulélé hawaïen les accueille et leur propose de guider leur amarrage dans la station spatiale. Une porte circulaire s'ouvre alors sur la paroi de Coconut Paradise.

Aux environs de midi, les héros s'amarrent dans un grand spatioport (voir Les Décors). En sortant de leur appareil, ils sont accueillis par de gros vigiles en chemise à fleurs. Le plus grand, nommé Pauli, leur demande ce qu'ils viennent faire ici alors qu'un petit singe scanne le vaisseau. Il vient rapidement annoncer à Pauli que les héros viennent de la station Optimus (voir le scénario Fils Indigne) et que le plan de vol a été imposé par Aaron (l'origine des héros est connue dès l'arrivée des PJ).
Pauli devient immédiatement plus sympathique en annonçant que monsieur Ace Roth les attend (ce qui est faux).
Ils sont donc guidés par quatre vigiles vers un grand ascenseur de verre passant dans l'hôtel-casino Coconut (voir les Décors).

Durant le trajet, ils découvrent la station. Comme un enfant qui récite un poème, Pauli explique ce que sont les Summer Games (voir Les Summer Games).



COCONUT PARADISE

Coconut Paradise, malgré ce qui s'y trame, reste un paradis. Insistez, durant l'ascension des personnages vers le bureau de Roth, sur la beauté des lieux, l'eau azur, les atolls, les jolies femmes et les très nombreux touristes venus pour les Summer Games. Faites jouer leurs sens : la vue de l'environnement magnifique et exotique, leur équilibre avec cette disposition en sphère (il n'y a ni haut, ni bas), leur odorat avec le doux parfum des hôtesses, etc. L'impression de vacances doit être présente et contraster avec les prochains événements.



SCÈNE 2

Rencontre avec Ace Roth

En sortant de l'ascenseur, les héros sont conduits au bureau d'Ace Roth. Ils passent par une large double-porte de bois dans un décor hawaïen. Ils aboutissent alors dans une pièce au style exotique, avec sur le côté gauche une minuscule jungle où s'égaillent des dizaines de petits singes, des perroquets et d'autres petits animaux exotiques (tous robotiques). Au centre, des dizaines d'écrans holographiques affichent le quotidien de la station. Au fond, trône un bureau d'un rouge criard où Roth, assis sur une sorte de trône, travaille sur des dossiers. Le bureau est éclairé par une grande baie vitrée en arc de cercle qui donne sur Coconut Paradise et au plafond comme au sol, deux aquariums géants reliés par des tubes abritent quantités de piranhas-bots.
Alors que les héros arrivent, Ace Roth feint l'amabilité et se présente (voir Galerie de personnages : Ace Roth). Les héros rencontrent un homme sympathique, portant des lunettes de soleil. Il a cependant l'air surpris de l'arrivée des PJ. Un test réussi de [Intellect Delta de 5], permet de voir que Roth ne s'attendait pas à la venue des héros.
Roth discute tout de même avec les héros, leur annonce directement qu'il sait que c'est Aaron qui les envoie et répond à leurs questions.

Si les héros demandent à recruter Adena Stars, il explique simplement qu'ils doivent attendre que les Summer Games soient passés. Après quoi, Adena est libre de son contrat (ce qui est vrai). La fin des jeux est fixée au lendemain, à 20h.
Si les héros parlent de la prime, Ace Roth feindra de ne pas être au courant.
Pour le moment, Ace Roth leur met à disposition deux jolies chambres aux 51ème étage de l'hôtel-casino et ordonne à Pauli d'y conduire les héros pour déposer leurs affaires. Il les invite aussi à assister au match de la demi-finale de Beach-Rug-Ball qui a lieu le soir-même à 18h, ils pourront ainsi voir Adena à l'œuvre car elle fera la cheerleader pour l'équipe de Coconut Paradise : les Coconut Monkeys.

Après ce court échange, Pauli emmène les héros au 51ème étage où ils découvrent alors leurs deux magnifiques suites, avec lits, bars, vue sur la station, etc.
Entre leur arrivée et le match du soir, les héros peuvent se balader librement dans la station, participer à des épreuves amicales (voir les Annexes, les épreuves libres). Aucune attaque de chasseur de primes n'aura lieu durant ce laps de temps car ceux-ci se préparent. Ce moment est un bon moyen pour que les joueurs se familiarisent avec Coconut Paradise. Ils peuvent aussi tenter de rencontrer Adena mais la jeune femme s'entraîne et est injoignable. Si les héros font du forcing, Adena sera mécontente d'être dérangée durant son entraînement et les enverra voir ailleurs. S'ils sont encore insistants, elle explique qu'elle veut bien les voir après le match.



SCÈNE 3

La demi-finale de Beach-Rugball

Après leur après-midi de découverte de Coconut Paradise, les héros entendent une voix robotique annoncer le début du match de beach-Rugball dans une demi-heure. Tous les spectateurs doivent donc se rendre au stade pour prendre un billet. Le match se déroulera au stade situé sur la plage devant l'hôtel-casino Coconut. Là, les héros voient des touristes aux tenues bigarrées achetant leurs entrées à de belles hôtesses puis entrer et se placer dans les trois grands gradins entourant le terrain de sable. Une quinzaine de vigiles surveille les environs.

Les héros n'auront pas de mal à entrer et prendront place sur le gradin central. Ambiance musicale rythmée par des percussions, danse des cheerleaders des deux équipes où Adena rayonne bien plus que les autres.
Ils assistent à un match de demi-finale entre les Coconut Monkeys et les Galactics Tigers. Sur la plage, juste en face des gradins, les héros peuvent admirer les danses de soutien d'Adena et des autres cheerleaders (voir Galerie de personnages : Adena Stars).

La fin du match retentit sur la victoire des Coconut Monkeys qui sont applaudis de manière faiblarde. Les héros voient Adena discuter avec les cheerleaders et peuvent la rejoindre alors qu'elle reçoit des compliments de plusieurs touristes sur ses talents de danseuse. Un bon moment pour l'approcher !

Rug-Ball ou Beach-Rug-Ball ?

La différence entre les deux sports tient au cadre mais aussi aux temps de jeu. Les matchs de Beach-Rug-Ball sont deux fois moins longs que des matchs de Rug-Ball classique mais sont aussi plus intenses. En outre, les organisateurs comme les règles sont plus souples et laissent une grosse part au spectacle plus qu'au jeu lui-même. C'est là que la vigueur, le moral ou le charisme l'emportent sur la technique et la finesse. La tenue est en outre plus légère, les joueurs disposant simplement de shorts, de plastrons et casques.

Malheureusement, les PJ arrivent au même moment que Marta Matts, la journaliste enquêtant sur Adena Stars, qui exige une interview de la part de la cheerleader. Cette petite brune aux formes voluptueuses est une investigatrice sportive hargneuse qui ne va pas lâcher Adena avant d'obtenir la vérité sur ses capacités. Elle est vêtue d'une moulante combinaison verte et est équipée d'une petite caméra volante qui l'accompagne constamment.

- Si les héros attendent sagement que l'interview se termine, passez directement à l'attaque des jupitériens. Ils verront toutefois qu'Adena est d'abord très mal à l'aise, puis très hostile envers la journaliste, allant jusqu'à l'impolitesse pour la faire taire.
- S'ils essaient de s'interposer lorsqu'ils voient qu'Adena ne souhaite pas répondre aux questions, les héros croiseront assez souvent

Marta Matts par la suite car elle s'intéressera à eux et à leur présence ici, allant jusqu'à fouiner et les interviewer.
- S'ils privilégient la rapidité et passent devant la journaliste, elle sera mécontente et le montrera en enquêtant sur les personnages ou en leur mettant des bâtons dans les roues.

Bien utiliser Marta Matts

Ce personnage peut constituer une épreuve constante pour les PJ. S'ils avancent un peu trop vite dans le scénario, la journaliste peut être utilisée pour les ralentir ou simplement pour ajouter une péripétie en : s'exposant au danger par exemple lors d'une attaque de chasseurs de primes, interviewant les PJ avec des questions très personnelles (D'où venez-vous ? Votre histoire ? Qui vous envoie ? Profession ? etc.) et en sachant déceler le mensonge, en suivant Adena lorsque les PJ la protègent et révélant sa position voire même en s'introduisant dans les chambres des héros pour fouiller leurs affaires. N'hésitez pas à l'utiliser comme élément perturbateur, une véritable fouine capable de tout pour un scoop !

Alors qu'ils sont près d'elle, les héros entendent et subissent une explosion qui soulève le sable et brouille leur vision tout en les jetant à terre. Seule une réussite sur un test de [Réflexes Delta 4] permet de rester debout.
Du sol sort un petit sous-marin qui glisse sur le terrain de Beach-Rugball. Du véhicule sortent 5 Jupitériens armés. Le plus visible d'entre eux (Dale, voir Galerie de personnages : La bande de Jupiter) lance un filet sur Adena pendant que les autres tirent de leurs armes incapacitantes sur les autres cheerleaders et les joueurs qui tentent d'intervenir.
Si les héros ne bougent pas, des touristes apeurés ou Marta Matts leur demanderont d'intervenir. Un test de [Intellect Delta 3] permet de se rendre compte que les vigiles ne sont plus dans le stade et qu'Adena donne du fil à retordre aux Jupitériens.

S'en suit alors un combat contre les attaquants. Concrètement, les héros ont cinq tours avant que les Jupitériens n'emmènent Adena dans leur sous-marin, Dale la traînant sur le sol dans le filet et les quatre autres protégeant leur boss.

- Si trois Jupitériens ou Dale tombent, la bande de Jupiter fuira avec le sous-marin et relâche Adena.
- Si les PJ ne réussissent pas à les arrêter en combattant, ils peuvent engager une poursuite avec le sous-marin qui s'enfuit, l'eau étant peu profonde. L'objectif de la bande de Jupiter est de s'enfuir avec Adena par le siphon qui sera spécialement ouvert à leur approche (voir les décors : La mer artificielle). Les PJ peuvent emprunter une vedette située juste à côté du stade. Le sous-marin n'est pas très difficile à suivre, cependant les piranhas-bots (activés par Ace Roth) essaieront de les arrêter en sautant sur la vedette ou en tentant d'agripper les personnages. Ils ont six tours pour rattraper le sous-marin et l'arrêter. En plus du pilote et d'un éventuel ob-

servateur qui indique où va le véhicule ennemi, les autres PJ peuvent dégager des piranhas-bots qui les attaquent sur un test de [Punch Delta 3] pour un seul piranha-bot, Delta 4 pour deux et Delta 5 pour trois. À chaque tour, deux piranhas-bots s'accrochent au bateau et deux autres attaquent chaque héros. Pour chaque piranha-bot agrippé à un héros, celui-ci encaisse un point de fatigue par tour à cause des chocs électriques qu'il subit. Si la vedette a six piranhas-bots accrochés à elle, elle s'arrête et la poursuite est un échec ainsi que le scénario (avant l'arrêt complet de la vedette, à mesure que des piranhas-bots s'y accrochent, décrivez comment l'embarcation ralentit et cahote). Au lieu de dégager les poissons qui les assaillent, les héros peuvent tirer ou s'accrocher au sous-marin (Delta de 6 pour réussir à sauter dessus et Delta 4 pour toucher le véhicule). Trois tirs ou un seul saut réussis stopperont la fuite de la bande de Jupiter (le siphon ne s'ouvrant pas si un PJ est accroché au sous-marin et quelques tirs suffisant à l'abîmer assez pour qu'il stoppe sa course).

Au terme du combat, arrangez-vous pour libérer Adena. Furieuse et hystérique, elle met un peu de temps à se calmer. Elle remercie chaleureusement le groupe et en profite pour utiliser son pouvoir sur le héros masculin ayant le plus de Gueule. Celui-ci tombe alors amoureux d'elle, instantanément, sans résistance possible. S'il ne joue pas au chienchien, il sera prêt à défendre son amour face à ceux qui lui veulent du mal. Adena n'hésitera pas à flirter avec lui. Là, faites voir au PJ à quel point la jeune femme est belle, à quel point son cœur se serre en sa présence. Décrivez les battements de son cœur qui s'accélèrent et le coup de foudre qui le trouble autant qu'il le choque. C'est un amour artificiel, mais les sentiments du PJ touché sont bien réels.

Les Jupitériens, Dale notamment, s'ils sont encore en vie peuvent apprendre des choses aux PJ :

- D'abord, les héros trouvent obligatoirement sur un des Jupitériens le « faux avis » de recherche qui cible Adena où il est inscrit : Recherchée vivante par la police, Adena Stars, vue à la station Coconut Paradise, récompense 50 000 dollars.
- Les Jupitériens pensent ne pas être les seuls sur le coup, ils ont notamment vu un homme-lion habillé comme un aventurier et une amazone patibulaire se promener dans Coconut Paradise.
- Ils pensent travailler pour la police.
- Pour eux, la prime est énorme et Adena a dû commettre un horrible crime.

Sur ce soi-disant crime, Adena clame son innocence. Un test de [Intellect Delta 3] permet de voir qu'elle ne ment pas.

Après le combat, une annonce retentit dans toute la station :

« Suite à un regrettable incident structurel dans l'intégrité de la station, nous vous informons que Coconut Paradise restera verrouillée jusqu'à nouvel ordre. Aucune sortie et aucune entrée ne sera permise. »

Le message se répète trois fois, puis est suivi par une annonce enregistrée d'Ace Roth :

« Pour des raisons de sécurité, Coconut Paradise est désormais fermée vers l'extérieur. Rassurez-vous, les choses devraient se calmer d'ici peu. Pour vous faire patienter, toutes les boissons vous sont offertes jusqu'à demain ».

Après ces événements, l'adrénaline redescendant, Adena devient craintive. Elle demande aux héros de la protéger jusqu'à sa chambre d'hôtel. Sur le chemin, ils peuvent discuter avec elle et sans avoir besoin de négocier longtemps, la jeune femme accepte de rejoindre l'équipe d'Aaron après la finale de Beach-Rugball. Adena les fait monter dans l'ascenseur de verre de l'hôtel-casino qui amène le groupe au 52ème étage. La jeune femme loge dans une jolie suite au-dessus de l'étage des héros. Dans le couloir, Ace Roth et quelques vigiles attendent. Un héros avec un peu de jugeote pourra voir que Roth dissimule ses sentiments et est vraiment inquiet.

NOTE AU MJ

Durant le trajet, prenez le temps de faire parler Adena et de la faire flirter avec le héros qui en est tombé amoureux. La jeune femme possède le Job *Femme fatale*, ce n'est pas pour rien.

Adena semble un peu rassurée. Ace Roth prend alors les choses en main.

- Si les héros lui indiquent que ses vigiles n'étaient plus au stade, il explique que le match étant fini, l'équipe de surveillance pensait avoir terminé sa journée. Sans cela, il paraît toujours feindre la sympathie. Il explique aux héros qu'il va ramener Adena dans sa chambre et que ceux-ci peuvent vaquer tranquillement à leurs occupations.
- Si les héros expliquent la situation à Roth, celui-ci leur demande s'ils peuvent l'aider en cherchant dans la station les personnages signalés par les Jupitériens. Il peut d'ailleurs amener les héros sur une fausse piste en les dirigeant vers les pontons, à l'autre match de demi-finale qui a lieu à 20h ou même en pleine mer.
- Si le héros amoureux ne veut pas lâcher Adena d'une semelle, Ace Roth proteste et le considère comme un rival mais accepte qu'il reste avec Adena. Cette dernière insiste par ailleurs pour que le PJ sous son emprise reste avec elle. Les deux passeront un agréable moment, avec boissons et tendresse. Adena n'ira pas jusqu'à conclure, restant toujours à la limite du raisonnable. C'est cependant une bonne occasion d'en savoir plus sur la jeune femme qui se livre sans problème.

À ce stade, vos héros peuvent déjà réunir quelques informations :

- Sur un test de [Intellect Delta 5], un PJ un peu alerte pourra remarquer qu'Ace Roth est jaloux comme un pou et ressent quelque chose pour la jeune femme. Pourquoi donc accepte-il si facilement qu'elle parte rejoindre leur équipe ?
- Pourquoi la station est-elle verrouillée malgré le fait que la bande de Jupiter ait été arrêtée ?

ACTE 2

LES CHASSEURS

SCÈNE 1

L'attaque du canard

Entre le retour d'Adena dans sa chambre et celui des héros dans les leurs, ces derniers peuvent un peu enquêter sur les chasseurs de primes. N'hésitez pas à les balader un peu, à leur faire croire à des personnes qui les épient. Les singes-robots serviteurs peuvent notamment constituer une bonne source d'agacement voire d'inquiétude. Leur présence constante mêlée à leur rapidité peuvent oppresser les PJ. Durant le début de cette scène, vos PJ essaieront sans doute d'enquêter et de découvrir des choses sur Roth ou encore d'explorer la station. Allez-y franchement, servez-vous des différents décors pour les emmener dans des lieux interdits comme la gaine de maintenance ou l'île privée. Ils en seront vite écartés par les armabots ou par les vigiles, mais cela ne fera qu'attiser leur envie de découvrir des choses. S'ils se montrent fins et assez malins pour pénétrer dans des lieux interdits, ils peuvent découvrir quelques éléments intéressant comme la cache de contrebande et le générateur de gravité dans la gaine de maintenance.

L'heure devenant tardive, la lumière du soleil artificiel tombe et seuls les néons colorés et les lampes du casino éclairent la station. On fait toujours la fête, on joue au casino, mais l'ambiance est plus alcoolisée et un peu moins bon enfant. Les PJ peuvent à ce moment jouer au casino, faire des parties de poker ou encore participer à des bras de fer ou jeux de boisson. Ici, laissez vos joueurs s'amuser et amasser un peu d'argent pour les mettre en confiance. Si un héros est resté avec Adena, il passe une fin de journée agréable en compagnie de la jeune femme. Enfin, si jamais vos PJ essaient de faire en sorte qu'Adena fuie, celle-ci refuse d'abandonner la compétition et son travail. Comme annoncé précédemment, c'est une vraie professionnelle.

En pleine soirée, peu importe leurs activité, les héros sont demandés par Adena qui désire les voir pour qu'ils discutent d'un éventuel contrat. Si un héros est resté avec Adena, elle lui demande d'aller chercher ses coéquipiers. Sinon, c'est une jeune et jolie cheerleader qui vient quérir les héros.

À peine arrivés sur le pas de la porte de la chambre, les PJ entendent un grand bruit de verre brisé suivi d'un hurlement de femme. Les héros doivent agir rapidement, ils ont une minute.

- S'ils ouvrent ou défoncent la porte d'Adena, ils la voient être agrippée par une grosse main métallique reliée à un filin qui a défoncé la baie vitrée de la chambre. Les héros n'ont pas le temps de couper le filin car Adena est tirée au dehors.
- Sinon, ils voient par une fenêtre du couloir qu'Adena est tirée à l'extérieur de l'hôtel.

C'est Victor le canard qui attaque depuis son hydravion en vol stationnaire à hauteur de la chambre d'Adena. Grâce à la maîtrise de son fusil-grappin, Victor ramène doucement la jeune femme vers lui. Celle-ci hurle et appelle les héros au secours !

Les héros peuvent décider de suivre l'hydravion, de l'abattre, d'alerter les vigiles, etc.

Quelques tests réussis de [Punch et/ou d'Intellect] permettent de suivre le ravisseur et son véhicule à pied. Un PJ un peu malin peut décider d'embarquer dans une voiturette mise à disposition des touristes et de poursuivre l'hydravion à toute vitesse sur l'île principale. Insistez sur la course folle de la voiture, sur les obstacles (comme des buttes, des tas de sable, etc.) et les touristes éméchés qui fuient en hurlant.

Victor, quant à lui, ralentit et amorce sa descente pour se poser sur un monte-charge à l'autre bout de l'île principale. Dans un cas comme dans l'autre, les PJ sont assaillis par les singes-robots qui ne les attaquent pas encore mais qui se contentent de traîner dans leurs pattes ou de se jeter sous leurs roues pour les ralentir en leur proposant des cocktails ou des amuse-gueules.

- Si les PJ réussissent à rattraper Victor, celui-ci aura posé son hydravion sur un monte-charge à l'autre bout de l'île principale. Dès qu'il voit les héros, s'ils n'approchent pas discrètement, il tente de fuir de nouveau avec son hydravion. Un PJ bon tireur ou des héros motivés à attraper l'avion à son décollage peuvent stopper net le fuyard. Sinon, la scène se répète, mais une tourelle blaster (à traiter comme un blaster normal) est déployée sur l'hydravion et canarde les PJ.
- Si les héros se montrent discrets, Victor tente de fuir mais ils ont une chance de l'attraper avant le décollage.
- S'ils réussissent à le stopper, Victor demande pitié et explique ce qu'il sait (voir Galerie de personnages : Victor). Ils peuvent en faire ce qu'ils veulent mais le personnage est juste un professionnel faisant son travail. Là, les joueurs peuvent légitimement se demander si Roth ne se moque pas d'eux...
- S'ils échouent à suivre Adena et son ravisseur, ils peuvent voir s'éloigner l'hydravion traînant la jeune femme dans un gros sac noir. Le véhicule se pose tout près de l'hôtel-casino, sur un monte-charge descendant vers le spatioport. Ils peuvent engager une poursuite dans le lieu, mais seul un test de [Intellect Delta 6] permet de repérer l'hydravion de Victor avant son départ. Un échec signifie la fuite de Victor et la fin du scénario.

Une fois retrouvée, la jeune femme reste sous le choc pendant quelques heures, à moins qu'un héros ne la rassure. En larmes, elle insiste pour que le groupe la protège. Adena veut seulement qu'on la laisse faire son travail et explique qu'elle doit assurer le soutien de son équipe lors de la finale du lendemain soir à 20h. Après ça, dès que la station sera de nouveau ouverte, elle partira avec les héros loin d'ici, acceptant à peu près n'importe quel contrat.

Enfin elle affirme ne pas avoir confiance en Ace Roth et ses vigiles car ils sont incapables de la protéger contrairement aux héros. Les héros se disent sans doute la même chose. Aux héros de décider de la manière dont ils vont agir. Cependant, s'ils ne surveillent pas Adena ou s'ils ne la mettent pas en sécurité, ils risquent de voir la jeune femme se faire enlever de nouveau.

Dans tous les cas, lorsque les héros reviennent avec Adena, ils croisent sur leur route deux touristes qui les interceptent. Les deux hommes forment la paire de flics (voir Galerie de personnages : La paire de flics). Ils se présentent, cartes professionnelles à la main, et improvisent un petit interrogatoire.

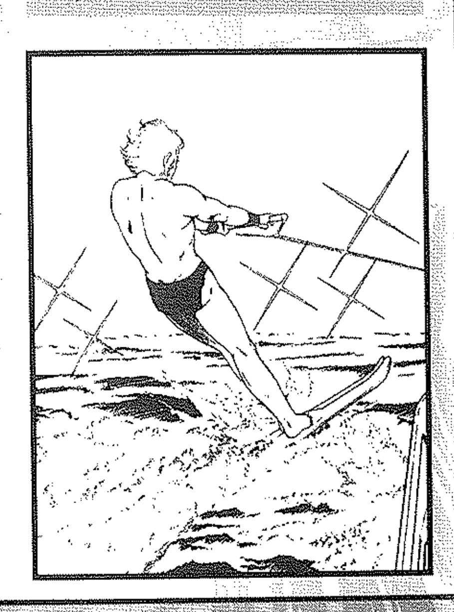
- Si les héros sont honnêtes et coopératifs, les deux flics se montrent réellement sympathiques et expliquent les raisons de leur présence. S'ils sont interrogés sur la prime, ils disent rapidement que la prime sur la tête d'Adena n'a jamais été produite par la police et qu'il faut tirer ça au clair. Les deux policiers possèdent en outre une vedette sur la mer et proposent au petit groupe de se mettre en sécurité là-bas. Ils expliquent aussi qu'ils trouvent étrange qu'aucun vigile ne soit intervenu plus tôt et que la faune robotique se montre si envahissante.
- Si les héros les attaquent ou les intimident, les deux flics disparaissent et continuent leur enquête de leur côté.

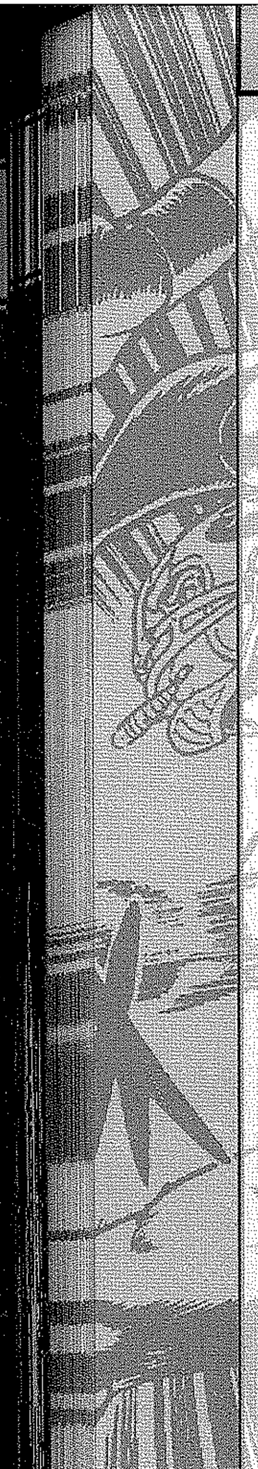
NOTE AU MJ
La sécurité, où ça ?

Les héros ont plusieurs options dans cette situation. Évidemment, ils peuvent se réfugier dans leur chambre d'hôtel. Ils peuvent aussi prendre une chambre au Edwin's Bar, prendre une vedette ou encore se cacher sur un atoll. À eux de décider. Adena peut aussi leur faire certaines propositions.

NOTE AU MJ
L'enquête des policiers

Si vos héros s'embourbent, les deux policiers peuvent constituer des adjuvants puissants, notamment en insistant sur le fait qu'Ace Roth agit bizarrement. Si vous ne désirez pas inclure tout de suite les policiers et laisser les héros mariner un peu dans une ambiance oppressante de fuites et de personnages persécutés qui se cachent, vous pouvez faire en sorte que la paire de flics les rencontre plus tard, au Edwin's bar par exemple.





SCÈNE 2

Enquête au Paradis

Cette scène est beaucoup plus libre pour les héros et constitue le point central de l'aventure. C'est là que vos héros devront se montrer inventifs pour protéger Adena tout en retrouvant ceux qui lui veulent du mal. S'ils ne l'imaginent pas eux-mêmes, Adena peut leur expliquer que les chasseurs savent sans doute qu'elle fuira dès que la station sera réouverte et vont tenter de la retrouver par tous les moyens.

Les héros peuvent donc enquêter et retrouver les chasseurs de primes pour les empêcher d'enlever Adena. L'attente n'est pas nécessairement une bonne solution car, quoi qu'il arrive, les chasseurs les retrouveront. Faites intervenir le trio endetté (voir plus loin) puis les autres chasseurs de primes s'ils ne se décident pas à bouger.
N'oubliez pas non plus que leur nuit a été courte et qu'ils encaisseront vite des points de Fatigue s'ils ne se reposent pas.

Ci-dessous, les éléments essentiels de l'enquête, classés par contexte et par PNJ. N'hésitez pas à compliquer la tâche de vos joueurs grâce aux vigiles qui font de la rétention d'information, aux singes-robots envahissants et à des attaques de chasseurs de primes. Ils peuvent en outre être demandés comme participants à des épreuves amicales par de magnifiques hôtesses envoyées par Ace Roth pour leur faire lâcher l'affaire.

Les attaques de chasseurs de primes

Ici sont succinctement listées les attaques que vous pouvez faire intervenir lors de la scène. Vous pouvez toutes les faire jouer pour faire en sorte que vos héros ne croulent pas sous les ennemis durant la finale de Beach-Rugball. Pensez à espacer les attaques entre les différents moments d'enquête. Karl, quant à lui, reste caché et n'attaque que durant la finale.

La chasse du trio endetté

(voir Galerie de personnages : Le trio endetté)

Le trio endetté tente d'enlever Adena par tous les moyens. Grâce à Vinnie qui a hacké des animaux robots depuis le vaisseau du trio, Tom et Mary peuvent rapidement savoir où est Adena. En fait, la première fois qu'elle sort d'une éventuelle cachette, le trio en profite pour attaquer en effectuant une diversion grâce aux singes-robots dont Vinnie a la commande. L'attaque est brutale et rapide : Mary se charge d'occuper les PJ, Tom quant à lui a pour mission de capturer Adena. Les deux sont soutenus par plusieurs dizaines d'animaux robots qui s'activent dès que le combat commence. Ce peut être des piranhas-bots si les héros se font attaquer sur la mer artificielle (auquel cas, le trio aura emprunté une vedette). Dans ce cas, utilisez les mêmes effets que lors de la poursuite du sous-marin des jupitériens de la Scène 3 de l'Acte 1. Sinon, ce sont des singes-robots qui lancent l'assaut avec le profil qui suit (voir les Décors : Coconut Paradise, pour plus de détails).

SINGES-ROBOTS

Adversaire / Hommes de main

Punch	3
Réflexes	3
Gueule	2
Intellect	2
Psyché	1
PULP!	1
Job : *Espion*	3
Job : *Porte-flingue*	2
Santé	1

Plus les héros mettent de temps à vaincre Tom et Mary, plus les singes-robots sont nombreux (ajouter deux ou trois groupes de ces petits assaillants par tour de jeu). Insistez sur le nombre et la sensation d'être encerclé et attaqué de toutes parts. Prenez le temps aussi de souligner la rapidité de Tom et la brutalité de Mary qui utilise des armes létales. Si Tom réussit à capturer Adena, n'hésitez pas à faire en sorte que l'homme-lion et l'amazone s'enfuient vers le spatioport en laissant les héros aux prises avec les animaux robotiques. Dans ce cas, une poursuite en vedette ou à pied peut s'engager. Ce sera l'occasion de suivre les ravisseurs jusqu'à leur vaisseau (les singes ou les poissons constituent un véritable obstacle et ralentissent les PJ) et de rencontrer Vinnie. Le jeune homme n'est pas un combattant, et très peureux, il accède aux demandes des PJ. Il peut par exemple leur permettre d'utiliser des singes-robots afin d'espionner des personnes sur la station.

Attention, si les PJ repoussent simplement un assaut de Tom et Mary sans chercher à les emprisonner, à les abattre (peu probable, mais quand même...) ou à trouver qui les aide en contrôlant les robots, Tom et Mary reviennent à la charge, les talents de pisteur de l'homme-lion et le contrôle des singes-robots permettant de retrouver Adena dans une éventuelle autre planque.
Dans tous les cas, Tom et Mary en savent peu. Ils peuvent expliquer leur histoire et révéler que l'homme-lion doit de l'argent au Nabab (ils ne savent rien d'autre).

L'ASSAUT DE SARGE

(voir Galerie de personnages : Sarge)

Si les héros ont caché Adena pour la protéger ou s'ils préfèrent enquêter avec elle pour mieux la surveiller, Sarge attaque lorsque le groupe est dans Coconut City, dans une grande rue, de préférence au lever ou au coucher du soleil. Il avance alors face aux héros et s'arrête devant eux, la cigarette aux lèvres, les mains frôlant ses armes, en leur lançant un ultimatum :

« Laissez-moi la fille et je ne vous ferai pas de mal. »

L'ambiance de duel est palpable. Le combat contre Sarge est difficile et les héros doivent user de leur intelligence et leur habilité pour qu'Adena ne se fasse pas enlever. Toutefois, Sarge n'est pas un méchant : il peut discuter et devenir un allié. Il n'utilisera son « Rayon de la mort » que si la situation tourne vraiment mal pour lui.

Pour souligner cette ambiance de western, Sarge peut décider de défier l'un des PJ dans un duel au pistolet. Sim-

plement « pour la fille ». Si un PJ tente le coup, un véritable duel de western s'engage. Au programme : touristes et commerçants qui se cachent derrière les volets, oiseaux qui s'envolent et vent qui se met à souffler. Sarge demande alors avec courtoisie à Adena qu'elle laisse tomber un mouchoir dans le vent. Quand celui-ci touchera le sol, les opposants dégaineront. Un test de [Réflexes Delta 7] permet au PJ participant au duel de tirer avant Sarge et de le blesser sans le tuer. Le même test Delta 6 permet à ce même PJ de tuer le chasseur de primes. Si les héros se montrent cléments, Sarge leur propose son aide et leur dévoile ce qu'il sait : Ace Roth est dans le coup depuis le début et a aidé d'autres chasseurs de primes à faire entrer en douce du matériel. C'est peut-être lui qui a produit l'avis de recherche contre Adena (cette dernière affirmation est fausse).

Dans le cas où les PJ échouent à vaincre Sarge, d'une manière ou d'une autre, le scénario sera un échec car le chasseur de primes met les voiles dès que la cheerleader est capturée. Sarge ne doit donc entrer en jeu comme opposant que si votre groupe de PJ est un groupe de joueurs expérimentés possédants des personnages puissants.

LES LIEUX DE L'ENQUÊTE

L'HÔTEL-CASINO

L'hôtel-casino regroupe la plupart des visiteurs, des touristes et certainement plusieurs chasseurs de primes :

- Sarge loge ici, au 20 ème, dans une petite chambre. Plusieurs personnes l'ont vu déambuler dans l'hôtel. Il joue actuellement au poker et remporte victoire sur victoire. Les héros peuvent le rencontrer et le défier au poker pour l'interroger. S'ils ne se montrent pas assez fins, il réagit rapidement en abandonnant la partie, laissant gagner les héros. S'ils se montrent violents, il se défend. Si les héros sont assez subtils, il tente d'expliquer la situation à mots couverts. S'ils lui expliquent qu'il ne travaille pas pour la police, il enrage et abandonne la prime. Il peut être par ailleurs convaincu de collaborer avec les héros pour retrouver les autres chasseurs.
- Les héros peuvent évidemment décider de rencontrer Ace Roth. L'homme ne veut pas les voir, se disant très occupé. Il faudra insister et sévèrement négocier avec les vigiles du 80e étage pour réussir à le rencontrer. S'ils insistent trop, deux douzaines de singes-robots rappliqueront et son montreront menaçant à leur égard. Ils attaqueront si les héros se montrent trop hostiles. Si les PJ réussissent tout de même à entrer, reportez-vous à la Scène 1 de l'Acte 3 - Ami ou ennemi ?
- Si à un moment ou à un autre les PJ reviennent à leurs chambres, ils peuvent surprendre Marta Matts en train de fouiller leurs affaires. Une bonne occasion pour la journaliste de rester collée à eux, avec questions et tentative de récupérer la moindre info sur Adena.

COCONUT CITY

Si les héros interrogent des touristes ou des hôtesses de la station

à Coconut City, beaucoup expliquent que les vigiles sont très absents en ce moment contrairement aux singes-robots qui fouinent partout. Habituellement, une centaine de vigiles surveillent la station et, actuellement, ils ne sont qu'une trentaine à se relayer. Un vigile grizzly à la mâchoire métallique est arrivé depuis quelques jours. Il s'agit en vérité de Karl, qui prépare son attaque. Le groupe ne peut le rencontrer en attendant.

AU EDWIN'S BAR

- Les héros peuvent rencontrer l'équipe des Coconut Monkeys qui s'inquiète pour Adena, notamment Franky (voir galerie de personnages : Les Coconut Monkeys) et se lier d'amitié avec lui en jouant aux cartes, au bras de fer ou en lui payant quelques verres.
- Edwin a vu plusieurs personnages au look étrange, portant ostensiblement des armes : un homme habillé comme un cowboy avec un grand pardessus (voir galerie de personnages : Sarge) qui vient en fin d'après-midi prendre un whisky depuis deux jours (il sera présent aux alentours de 18h). Il a vu aussi un grizzly avec une mâchoire métallique rôder près du stade (voir Galerie de personnages : Karl la Gueule). Il n'a jamais vu un grizzly aussi énorme et impressionnant et il pense que c'est un chasseur.
- Avec un peu de discussion et de négociation, Edwin peut en dire plus : le cowboy traîne de temps en temps aux tables de poker du casino.
- Edwin peut aussi donner des informations sur Ace Roth, qu'il semble détester (voir Galerie de personnages : Ace Roth). Edwin sait que l'homme trempe dans des affaires louches et qu'il est en cheville avec une mafia très puissante. La moindre petite information sur la culpabilité de Roth (dans l'affaire d'Adena ou dans des affaires de contrebande) peut amener Edwin à s'allier aux PJ. Le patron du bar peut leur mettre à disposition une planque sûre dans le sous-sol du bar mais peut aussi leur fournir des armes (au choix du MJ) et des premiers soins en cas de coup dur. Si la situation s'aggrave, il peut même combattre aux côtés des héros.

LE TERRAIN DE BEACH-RUGBALL

- Un test réussi de [Intellect Delta 3] permet de distinguer plusieurs énormes traces de pas, comme des pattes d'ours, qui parcourent la plage et le terrain. Elles se perdent à côté d'une grosse empreinte de bateau (ce sont les traces de Karl la Gueule).
- Un test réussi de [Intellect Delta 4] permet de distinguer que plusieurs vigiles surveillent les héros de loin et toujours, des singes-robots sont dans leurs pattes.

LES PONTONS ET LA MER

Ici, uniquement des épreuves sportives ou de loisirs. MJ, vous pouvez les improviser avec vos propres règles, mais en voici des exemples :

Course de jet-skis piranhas

Là, douze concurrents s'affrontent dans un circuit sur la mer artificielle

avec au programme : tremplins, passages sinueux juste au milieu des atolls et slaloms entre des vedettes. Mais surtout, tout le long de la course, des piranha-robots s'en prennent aux véhicules des participants et les ralentissent en envoyant de petits chocs électriques qui peuvent stopper les moteurs. Comme lors de la poursuite du sous-marin de la bande de Jupiter, les héros participants doivent se débarrasser des piranhas-bots sur des Tests de [Punch Delta 3, 4 ou 5] selon le nombre de piranhas qu'ils souhaitent dégager de leur jet-ski. Par tour ou par dizaine de secondes passé à conduire leur véhicule, les concurrents voient 1 à 3 piranhas-bots les attaquer. Le gagnant est celui qui revient en premier au point de départ après avoir fait le tour de l'île principale.

Le Nautic-Jump

Ce jeu, normalement interdit pour des raisons de sécurité, est organisé par les habitués de la station. Une dizaine de ballons colorés sont lâchés dans le ciel de Coconut Paradise. Munis d'une minuscule planche de surf très légère, les participants se font traîner à toute vitesse par des vedettes. Une fois assez rapides, ils doivent sauter sur un tremplin montant à une dizaine de mètres au-dessus de la surface de l'eau. S'ils sautent assez haut, s'ils vont assez vite, ils peuvent atteindre une hauteur où la gravité est moindre pour accomplir de véritables bonds extraordinaires. Le but est d'attraper le plus de ballons de cette manière et ce en moins d'une minute. Pour ajouter du piment à cela, le centre de la station est de plus en plus brûlant à mesure qu'on s'approche du faux soleil au-dessus de l'hôtel. Les fans de ce jeu se retrouvent souvent avec des brûlures plus ou moins graves sur le corps. Les héros ne sont pas forcément prévenus de ce dernier point.

LA GAINE DE MAINTENANCE ET LE SPATIOPORT

Un personnage habitué aux machines et aux ordinateurs peut trouver ici des choses intéressantes. Sachez cependant qu'ils n'ont pas le droit d'être dans la gaine de maintenance et qu'une dizaine d'armabots gorilles - traitez-les commes des Hommes de main armés de blaster qui n'opposeront pas une grosse résistance mais retarderont les héros - surveille les environs. Ils devront donc être discrets pour ne pas donner l'alerte.

- Une cache d'armes de contrebande est dissimulée dans la gaine de maintenance. Les PJ peuvent s'équiper et savoir où trouver de l'équipement en cas de coup dur.
- En s'attardant sur la porte du spatioport ou sur les systèmes qui verrouillent la station, les héros peuvent découvrir que le Coconut Paradise est clos de l'intérieur, l'ordre de fermeture ayant été donné aux robots depuis l'hôtel-casino. Aucun incident n'est à déplorer.
- Une enquête plus poussée avec, par exemple, un test réussi de [Intellect / Informatique Delta 4] permet de découvrir que l'ordre vient du bureau d'Ace Roth lui-même et que seul lui peut déverrouiller la station.

SCÈNE 3

La finale de Beach-Rugball

Après leur enquête dans la station, les héros sont contactés d'une manière ou d'une autre par Adena afin qu'ils l'escortent au match de la finale de Beach-Rugball.

Au stade, dans une ambiance tendue, alcoolisée, se déroule la finale de beach-Rug-Ball opposant les Coconut Monkeys aux Terra Falcons. L'événement est retransmis dans toute la station via des écrans géants posés partout. Les gradins sont bondés et, sur le terrain, les cheerleaders dansent pour détendre les spectateurs. Aux héros de se préparer et de se disposer pour assurer la sécurité d'Adena. Le match entre les deux équipes est très brutal et plusieurs blessés sont à déplorer des deux côtés. Décrivez la manière dont les Terra Falcons écrasent physiquement les Coconut Monkeys et comment ces derniers résistent moralement malgré la fatigue.

Au milieu du match, juste à la mi-temps, une attaque massive des chasseurs de primes a lieu. À vrai dire, tous ceux qui n'ont pas été convaincus d'abandonner la prime, battus ou neutralisés, vont attaquer au même moment, un peu avant la fin du match, alors que la situation entre les deux équipes est très tendue, les Coconut Monkeys gagnant de seulement un point. Si tous ont été battus d'une manière ou d'une autre, il ne restera que Karl la Gueule qui lancera une attaque très brutale. N'oubliez pas que ceux qui ont été déjà été vaincus, capturés ou abattus n'attaquent pas !

NOTE AU MJ
Le pouvoir d'Adena
Plus Adena est stressée ou fatiguée, plus son pouvoir est faible. Si elle voit les héros et qu'elle se sent protégée, les Coconut Monkeys seront réellement motivés. Sinon, ils sembleront près d'abandonner le match... Adena demande donc aux Héros de rester près d'elle afin d'accomplir ce pour quoi elle est payée (voir Galerie de personnages : Adena Stars).

S'ils sont plusieurs, les chasseurs de primes attaquent presque en même temps et peuvent se battre entre eux si vous pensez que les héros sont dans la panade. N'hésitez pas à provoquer un véritable chaos, avec le trio endetté tentant de stopper Karl ou Sarge se battant contre les singes-robots.
Dans tous les cas, l'ordre des attaques sera le suivant. En voyant d'autres chasseurs attaquer, tous feront de même car ils sont pressés par le temps.

- Karl la Gueule attaque le héros le plus près des gradins.
- Sarge attaque depuis la plage et tente de paralyser les héros avec ses armes.
- Le trio endetté lance son assaut depuis les gradins en traversant le terrain.
- Victor (s'il n'a pas été arrêté) attaque avec son lance-grappin et son hydravion.

Que Vinny ait été arrêté ou non, des singes-robots viendront semer un peu plus la pagaille en s'attaquant aux PJ

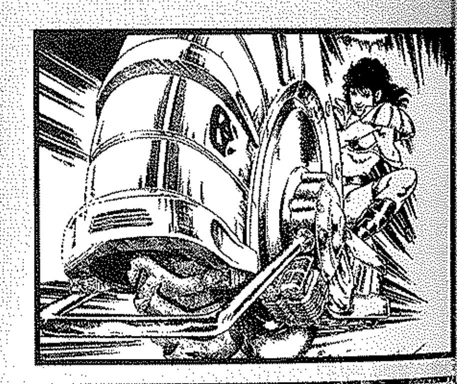
pour faciliter l'assaut du ou des chasseurs de primes (ils sont contrôlés par Roth dans le cas où Vinny a été capturé).

Des personnages peuvent venir en aide aux héros :

- L'équipe des Coconut Monkeys si les héros ont rencontré leurs membres et sympathisé avec eux. L'équipe retarde Karl durant 2 tours de jeu en tentant de le plaquer au sol, etc. Si l'équipe monte au créneau, les Terra Falcons viendront l'assister dans la mêlée !
- Les vigiles (si Roth est à présent un allié voir la Sène : Enquête au Paradis - l'hôtel-casino) empêchent le trio endetté d'avancer sur le terrain.
- Edwin, qui assiste au match, se lance dans la bagarre avec pistolet et sabre. Il peut aider un PJ en mauvaise posture ou retarder une attaque de Karl la Gueule de 1 tour.
- Les policiers (s'ils sont alliés aux héros) tentent de stopper Sarge ou, si Sarge est à présent un allié des héros, ils stoppent Karl, ce qu'ils font pendant 2 tours, avant qu'ils ne soient assommés.
- Sarge (s'il est allié aux héros) entre dans un combat contre Karl la Gueule et aide les héros du mieux qu'il peut. Si les héros s'enfuient avec Adena, il perd le combat contre le grizzly et est tué, mais le retarde assez pour que les héros se cachent.

Si les héros s'en sortent et réussissent à protéger Adena en la mettant en sécurité, par exemple, ou en éliminant tous les chasseurs de primes, ils entendent et voient Karl la Gueule rire tout en agonisant (il est forcément en train de mourir, ayant reçu un mauvais coup ou une balle lors du combat). Le grizzly explique en quelques mots murmurés qu'Ace Roth manipule tout le monde et que c'est lui le plus coupable dans cette histoire, le pire chasseur de primes. Adena entend forcement ce que dit le grizzly et, ni une, ni deux, elle marche d'un pas décidé vers le bureau du patron. Ce dernier a disparu du stade dès le début de l'attaque pour se réfugier dans son antre.

Attention, Roth est un marchand impitoyable et il négociera longtemps avec les héros pour qu'ils le suivent avec Adena. Si les héros ne veulent pas, de plus en plus de vigiles arriveront près d'eux, jusqu'à une trentaine bien armée. Sur le chemin, les PJ doivent protéger Adena qui est assaillie par des singes-robots et que des vigiles tentent de stopper. Heureusement plusieurs survivants peuvent les accompagner, notamment la paire de flics, Edwin ou encore des chasseurs de primes alliés. Un PJ doué en Gueule pourra même motiver des touristes à suivre le groupe. L'adrénaline et la colère aidant, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à se frayer un chemin jusqu'à Roth.



ACTE 3

SAUVER LA CHEERLEADER

Où les héros affrontent Ace Roth...

SCÈNE 1

Ami ou ennemi ?

Les héros rencontrent Ace Roth une nouvelle fois dans son bureau. L'homme accueille les héros et les éventuels PNJ en restant assis derrière son bureau, les mains jointes. À la moindre menace trop peu voilée, au moindre signe d'agressivité, King Terry et Stella l'armabot sirène se rueront sur les héros et ceux qui les accompagnent. Insistez dans ce cas sur l'apparence de Stella qui ressemble beaucoup à Adena.

ADENA EST LÀ

- Si Adena est présente et que les héros tentent calmement de négocier, de parler et de convaincre, Roth sera beaucoup plus facile d'accès. Au bout de quelques temps de discussion, il avoue avoir participé aux événements qui se trament et demande à Adena de lui pardonner. Ce que la jeune femme refuse évidement de faire ! (Pensez bien à une Adena très fière et orgueilleuse. Elle peut aussi faire mine d'être déjà en couple avec le PJ sur lequel elle a utilisé son pouvoir, au grand étonnement du héros.) Si cette scène se déroule lors de l'enquête, Adena explique à Roth avec une colère froide qu'une fois la finale terminée, elle quittera aussi vite que possible la station avec l'argent qu'il lui a promis (30 000 dollars que Roth lui donnera directement) et les héros.
- Si la paire de flics est présente, ils peuvent aider des héros ayant un peu de difficulté à négocier et mettre Roth devant ses contradictions. Sinon, ils se contenteront de sécuriser les lieux. Vous pouvez, si vous le voulez, jouer un Roth suppliant et culpabilisant.

ADENA N'EST PAS LÀ

- Si Adena n'est pas là, Roth est intransigeant, feignant de ne rien savoir. Il faudra sévèrement négocier ou réussir un test de Gueule Delta 5 pour commencer à briser la volonté du patron ou bien un métamorphe prenant l'apparence d'Adena, ce qui facilitera grandement les choses. Là, c'est votre choix MJ : soit Ace Roth peut coopérer lorsque les héros lui parlent d'Adena et du danger qu'elle courre ou bien rester impassible et ne rien avouer et dans ce cas, il tente de fuir ordonnant à King Terry et à Stella d'attaquer. En voyant Stella et son apparence, les héros comme Adena peuvent comprendre que Roth voue un véritable culte à la jeune femme. Si vos héros en ont trop bavé, un bon argumentaire couplé à la présence d'Adena ou à un PJ fort en gueule suffisent à convaincre Roth car il ressent quelque chose de fort pour la jeune femme. Sinon, Roth enverra Stella attaquer les héros et tentera d'enle-

ver la jeune femme à l'aide de King Terry. Stella est un ennemi mortel, aussi gracieuse que puissante. Elle devrait donner du fil à retordre aux héros. N'hésitez pas à jouer avec la hauteur vertigineuse (la baie vitrée peut se briser lors du combat), avec la jungle de laquelle des singes-robots peuvent sortir, etc. Bien entendu, les PNJ accompagnant les héros peuvent offrir du renfort et combattre à leurs côtés. Roth quant à lui tente de s'enfuir avec Adena par un ascenseur secret situé dans la jungle de son bureau et le menant directement au spatioport. Vos héros devront être rapides sous peine de voir leur protégée disparaître. En termes de jeu, les PJ ont 4 tours avant que Roth ne réussisse à assommer Adena et à l'enlever.

- Si les PJ réussissent à le convaincre par la parole, Ace Roth leur donne le signalement des différents chasseurs de primes si cela est encore nécessaire (voir galerie de personnages : Les chasseurs de primes) et met à disposition une dizaine de ses vigiles, dont Pauli, pour protéger Adena. Les vigiles peuvent donner des informations sur les chasseurs de primes. En outre, il peut même expliquer ce qu'il sait de l'histoire du Nabab, son plan, et avouer qu'il a lui-même bloqué la station mais que revenir en arrière serait suicidaire pour lui, deux agents du Nabab très dangereux attendant dans le spatioport (voir Avis de recherche et prime). Cela dit, Roth ne sait pas exactement où ils sont postés dans l'immense hangar circulaire et ne connaît pas leur visage. Enfin, chose importante, il fait diffuser un message expliquant que la station est désormais ouverte.
- Si les PJ échouent ou se montrent violents, ils doivent combattre King Terry, Stella et Roth (voir plus haut). S'ils réussissent et battent le patron du casino, celui-ci peut avouer ce qu'il sait sur le Nabab et sur les chasseurs de primes. Sinon, ils sont désarmés et conduits dans une cellule située dans la gaine de maintenance dont il sera difficile de s'échapper car bien fermée et surveillée par des armabots gorilles. (Prévoyez quand même des portes de sortie, comme du bric à brac pouvant servir à crocheter la serrure, etc.) Si les héros traînent à se libérer, Adena sera amenée de force par Roth lui-même aux agents du Nabab dans le spatioport. Le scénario sera alors un échec. Lorsque cette scène est jouée à l'Acte 2, si Adena est présente à la fin de la discussion, elle part directement pour le stade. Enfin, si Adena n'est pas présente à ce moment, les héros sont contactés par une hôtesse leur expliquant que la finale commence.

SCÈNE 2

Les agents du NABAB

Si les héros sont vainqueurs, si Adena a terminé son travail et si Roth n'est plus une gêne, sachez que dès que ce dernier commence à parler du Nabab ou dès qu'Adena dit aux PJ qu'elle souhaite partir, Natalya et Vixxen interviennent en

faisant exploser le siphon, causant une brèche de la taille d'une voiture dans la station. Par cette brèche s'évacuent dans l'espace : l'eau, les vedettes, des pauvres touristes, les robots et bien entendu l'air ambiant. Une alarme aiguë retentit ainsi que la secousse de l'explosion.
À cause de l'attentat qui a certainement touché un centre de contrôle, les différents robots se mettent à dysfonctionner et attaquent les touristes, fuient ou commettent des actes absurdes comme servir des boissons gens qui fuient. Ace Roth tente de stopper la dépressurisation depuis son bureau mais n'y arrive pas et demande donc aux héros, directement ou par les interphones, de se rendre dans la gaine de maintenance pour activer manuellement la sécurité. Il suffit de trouver un gros levier bleu et de le tirer.
Si le patron est mort, les PJ peuvent entendre une voix robotique annoncer dans toute la station :

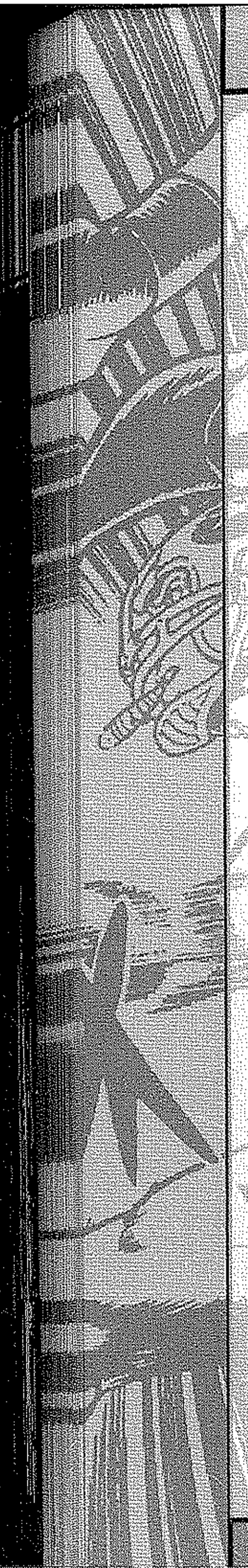
« Systèmes de sécurité automatiques endommagés. Veuillez vous rendre à la gaine de maintenance et activer le levier du système de sécurité avant dépressurisation complète de la station ».

En termes de jeu, les PJ ont cinq minutes pour arrêter la dépressurisation et empêcher les gens de la station, et eux-mêmes, de mourir du manque d'air ou happés par le vide spatial.
Qu'ils décident de sauver la station ou de repartir le plus vite possible, vos héros doivent agir avec intelligence et résister au vide qui les attire avec une force terrible. De toutes parts, l'eau s'écoule et traîne avec elle des personnes, des débris, du mobilier ou des véhicules, etc. Insistez sur le spectacle terrible d'un monde artificiel en train de mourir.

Et malheureusement, sur leur route, les PJ vont croiser Natalya et Vixxen qui dans cette ambiance cataclysmique décident de négocier avec les héros.
Vixxen et Natalya savent que les héros sont dangereux et que les tuer amènerait des ennuis à leur patron. Les deux femmes essaient donc de négocier Adena avec les héros.

Elles peuvent proposer :

- L'équivalent d'un diamant pur en dollars après une petite négociation. Une alliance qui profiterait à Aaron et à eux.
- Si les héros acceptent un arrangement (on ne sait jamais...) malgré le travail accompli et l'amour d'un des leurs pour Adena, le scénario est terminé. Malgré ses pouvoirs pour jouer avec les sentiments, Adena est emmenée par les deux agents du Nabab alors qu'elle hurle et se débat. Au retour des PJ, Aaron est furieux de ce qu'il s'est passé et sera moins enclin à faire confiance aux héros.
- Si les héros refusent, ils doivent combattre les deux femmes dans une station au bord de l'extinction ou fuir vers le spatioport en se frayant un chemin au travers des touristes en fuite tout en protégeant Adena des tueuses. La jeune femme est évidemment la cible des agents du Nabab. Bien entendu, les héros peuvent se séparer. Certains allant vers la gaine de maintenance et d'autres combattant les agents du Nabab. Mais n'oubliez pas que les héros sont pressés par le temps.



ACTIVER LA SÉCURITÉ

Pour activer la sécurité, il va falloir crapahuter dans la gaine de maintenance pour trouver ce fameux levier de sécurité. Dans la gaine, des alarmes retentissent et tous les armabots se comportent étrangement. Si vos PJ sont au moins deux, ils peuvent se faire attaquer par un ou deux armabots furieux (à traiter comme un groupe de singe-robots).
Un test de [Intelligence Delta 4] devrait permettre de trouver un gros levier bleu (type levier d'aiguillage ferroviaire) sur lequel il est inscrit : « Fermeture des volets de sécurité ». Un test de [Punch Delta 3] permet de tirer le levier un peu grippé et de stopper la dépressurisation de la station. Par test raté, on considère que 30 secondes s'écoulent lorsque les PJ cherchent ou n'arrive pas à baisser le levier.
Si le PJ réussit à trouver et tirer le levier avant le terme des cinq minutes, les volets de sécurité se ferment. La station, les PJ et les autres sont sauvés pour le moment.

COMBATTRE LES TUEUSES

Ceux qui combattent luttent dans une ambiance apocalyptique. Insistez sur le fait que les deux tueuses sont d'une rapidité et d'une grâce rares. Elles réussissent notamment à tenir en équilibre alors que le vide aspire tout à la ronde. Les PJ doivent combattre alors que du mobilier, des gens voire même des véhicules foncent dans leur direction. (Des tests de [Réflexes Delta 3] peuvent être demandés pour esquiver les obstacles mouvants et des tests de [Punch Delta 3] peuvent être demandés pour résister à l'aspiration) De leur côté, Natalya et Vixxen utilisent l'éventail de leur capacités. Heureusement, les héros ont peut-être encore des alliés comme Sarge ou les flics qui peuvent les assister. Ils peuvent même se servir du décor pour envoyer une tueuse dans le vide. D'un autre côté, Adena est la cible des agents du Nabab et peut constituer un poids lors de l'affrontement. Soit elle est aspirée par le vide et un ou plusieurs héros doivent tenter de la rattraper avant qu'elle ne se retrouve dans l'espace, soit elle est rapidement capturée par une des deux femmes. Passés trois tours de combat, si personne n'a encore stoppé la dépressurisation, ce sont les fenêtres et les enseignes de l'hôtel-casino qui commencent à se détacher du bâtiment pour foncer vers l'espace. Encore trois tours plus tard, la tour elle-même commence à ployer dangereusement, le sommet avec le soleil artificiel se détachant au bout de six tours supplémentaires et fonçant vers les parois où se situe la brèche. Si le soleil artificiel atteint la paroi, la station est détruite. Les PJ meurent aspirés dans le vide spatial.

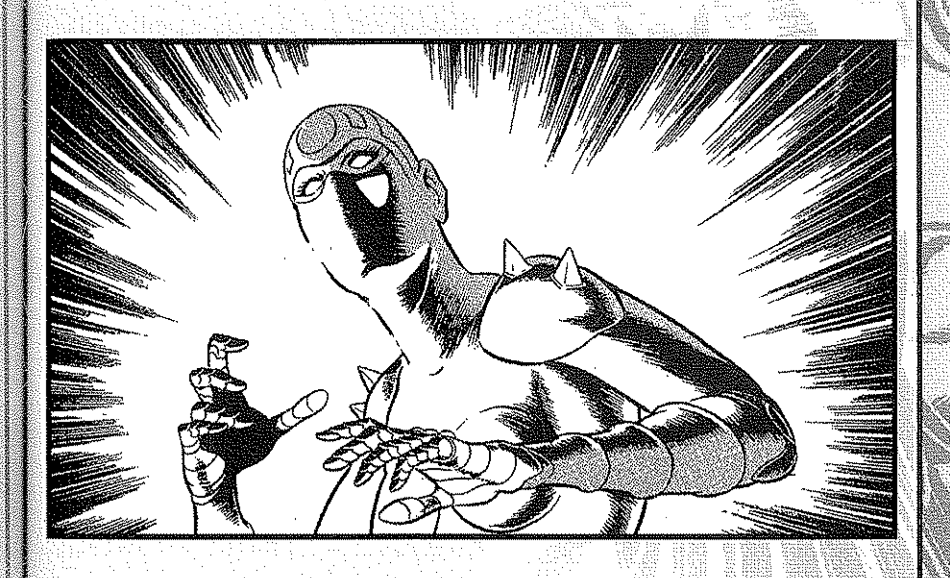
Lorsque que vous jugerez que les deux tueuses commencent à être mal en point, vous pouvez faire en sorte qu'elles appellent Iguana, leur vaisseau vivant. L'appareil défonce littéralement le spatioport et le sol pour apparaître dans la station afin de leur prêter main forte. Iguana n'a pas de caractéristiques en tant que tel mais canarde les PJ avec plusieurs blasters pour appuyer les deux femmes. Chaque joueur devrait ainsi encaisser ou esquiver un tir de blaster par tour jusqu'à ce que les deux tueuses soient défaites. Une fois les agents du Nabab neutralisés, Iguana reste en vol stationnaire. Des PJ un peu

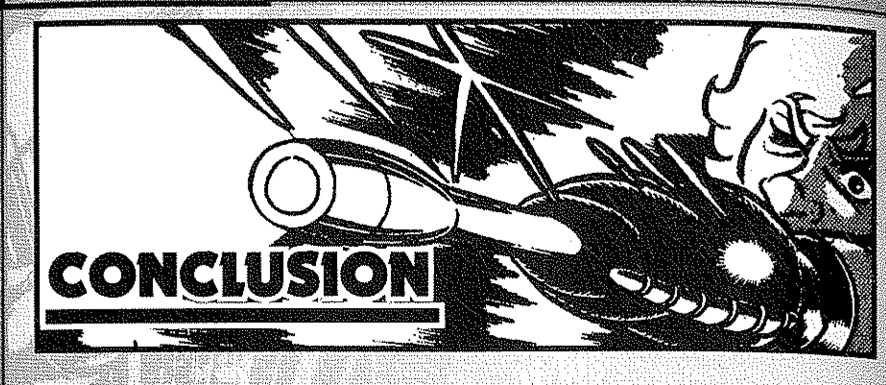
courageux peuvent décider d'emprunter le vaisseau vivant pour partir le plus vite possible. Abandonné par ses maîtresses, l'appareil cherchera en effet un nouveau maître.

- Si le combat est un échec, les tueuses emportent Adena avec elles juste avant que la station ne soit entièrement vidée de son air et le scénario est terminé.
- Si les PJ réussissent, ils peuvent partir avec Adena rejoindre Aaron. S'ils le veulent et si la sécurité a été rétablie, laissez-les prendre le temps de dire au revoir à leurs alliés. Ils peuvent conserver pour la suite des contacts utiles comme la paire de flics, Marta Matts, des chasseurs de primes ou encore des joueurs des différentes équipes.

LA FUITE !

Si les héros fuient le combat, ils devront semer les deux femmes malgré la puissance de l'aspiration due à la brèche du siphon et les nombreux obstacles qui foncent vers eux. (Des tests de réflexes Delta 4 peuvent être demandés pour esquiver les obstacles mouvants et des tests de Punch Delta 3 peuvent être demandés pour résister à l'aspiration). Ils peuvent tenter de partir avec leur propre vaisseau. S'engage alors une poursuite spatiale entre l'appareil des PJ et celui des deux femmes. Iguana est un vaisseau rapide qui peut donner du fil à retordre aux PJ. Techniquement, il est toujours d'une puissance supérieure à celui des héros. En fond, la station se désagrège puis le soleil artificiel au sommet de l'hôtel-casino en défonce toute une paroi. C'est la fin de Coconut Paradise. Si les héros réussissent à fuir, ils ramènent Adena à Aaron !





Une fois revenus à Optimus avec Adena, Aaron se fait une joie d'accueillir les PJ et de prendre soin d'eux. Selon ce qui a été conclu avant leur départ, Aaron donne aux héros ce qu'ils doivent avoir.

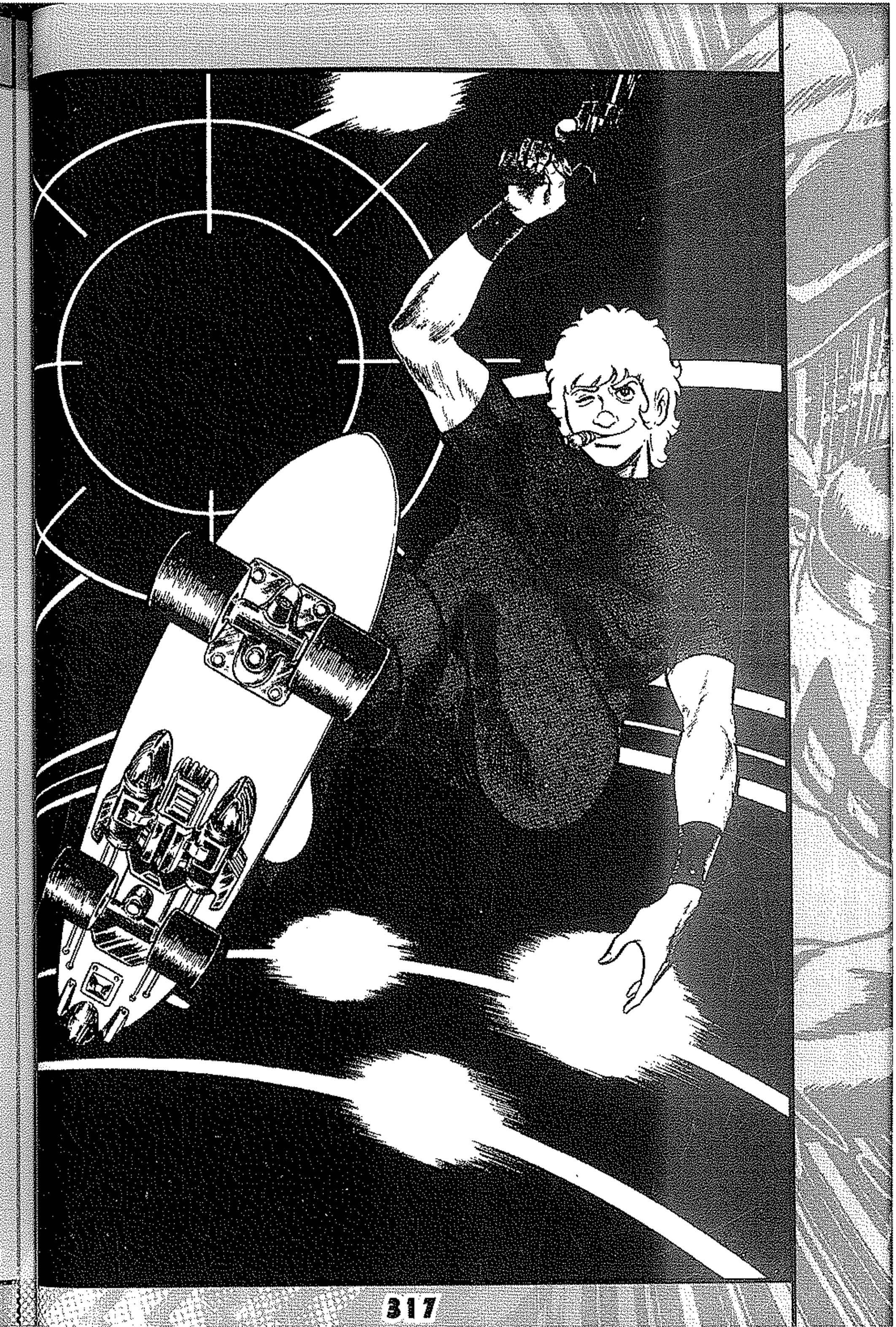
Si le héros qu'Adena a rendu amoureux a bien joué le jeu, il est possible, si vous le voulez, que la jeune femme se lie réellement à lui et éprouve assez de sentiments pour faire naître une relation. Elle peut parler du Nabab et de ce qui s'est passé si les héros se posent encore des questions.

Dans tous les cas, la jeune femme veut à présent travailler avec les PJ et intègre leur équipe comme cheerleader.

Les héros ont réussi leur mission. Cependant, le Nabab en restera-t-il là ? Vous le saurez peut-être dans un prochain scénario.

FIN





UNE COUVERTURE PARFAITE

Par Alexandre Durand

Ce scénario va conduire les PJ au centre de formation et de détection des futures stars du Rugball de la Station Optimus, ils vont devoir se fondre dans le pool de joueurs pour y débusquer un criminel en fuite dont la trace se perd dans ce même centre.

THÈMES

- Infiltration, discrétion
- Enquête

INSPIRATION

- Les épisodes sur le Rugball (où les amis de Cobra se perdent dans le championnat de Rugball pour se faire oublier.)

CASTING

.... *L'AGENT TURNER*

Ami de l'un des PJ en charge de l'enquête visant à retrouver Bill Nash.

.... *FORESTER AKA BILL NASH*

Le pirate de l'espace que l'agent Turner souhaite retrouver.

.... *BERGMANN*

Pirate de l'espace (qui dirige depuis l'intérieur le réseau servant à exfiltrer les criminels vers d'autres horizons) et accessoirement capitaine de l'équipe vedette du centre de formation « Les Optimus raiders ».

.... *VINDO*

Bras droit de Bergmann, brute sans état d'âme (à l'image de Gelt dans le manga).

.... *MÉSANTHYA SMITH*

Elle est médecin en chef au centre de soin et rends des services à Bergmann (Celui-ci là fait chanter, il menace de faire abattre sa jeune sœur qui travaille dans un des casinos de la station si elle ne lui obéit pas).

.... *GILDA SMITH*

La sœur de Mésanthya Smith sous la surveillance constante de deux portes flingues des Pirates de l'Espace.

.... *BARTAN & SPANKER*

Les deux portes flingues chargé de la surveillance de Gilda Smith, ce ne sont pas des as de la gâchette mais ce ne sont pas pour autant des rigolos.

PROLOGUE

J'ai besoin de ton aide...

Cette partie très courte mettra en relation l'agent Turner et l'un des PJ qui se trouve être un ami de longue date. Turner, est à la poursuite d'un criminel de la pire espèce : Bill Nash, un pirate de l'espace. Les traces de Nash s'arrêtent au centre de formation de la station d'Optimus. Turner va donc demander l'aide de son ami afin qu'il puisse infiltrer le centre de formation afin de tenter d'obtenir des informations. Pour cela la police de l'espace est prête à assurer une couverture au PJ (et à son équipe), il faudra donc

déterminer une nouvelle identité lors de l'infiltration. Les bases du Rugball seront également enseignées à ce dernier.

INTRODUCTION

L'agent Turner a donné rendez-vous à son ami dans un bar miteux du vieux quartier de la station Optimus, « Le Duster », tenu par « Old Moe » un ancien joueur de Rugball. Turner est installé au fond de l'unique salle qui compose le Duster, à côté d'un *juke box* probablement aussi vieux que les murs qui l'entourent. Il sirote une bière et jette des coups d'œil réguliers sur sa montre. Lorsqu'il aperçoit la silhouette de celui (ou celle) qu'il attend, Turner se lève en maugréant :

« Décidément, toi et la ponctualité ne serez jamais compatible »

Puis il saluera son ami(e) et l'invitera à commander quelque chose. Une fois la commande passée, Turner rentrera dans le vif du sujet. Il est sur une grosse affaire depuis plusieurs mois, il filait un dangereux criminel - un Pirate de l'Espace - recherché sur plusieurs planètes pour des crimes dont la liste serait très longue à énumérer. Ce dernier répond au nom de Bill Nash. Alors qu'il pensait pouvoir mettre la main sur lui au terme de sa longue traque, Nash est parvenu à s'éclipser en rejoignant le centre de formation et de détection des joueurs de Rugball de la station, il y est entré, mais n'en est pas ressorti depuis presque deux semaines maintenant. Turner est persuadé que le criminel s'y cache encore à ce jour, attendant probablement une occasion de filer en douce. La police de l'espace n'est pas dupe et sait que bon nombre de crapules en tous genres essayent de se faire oublier en rejoignant la ligue de Rugball, actuellement elle n'est pas en mesure de prendre d'assaut le centre de formation sans l'aval des hautes instances de cette dernière, elle ne peut donc pas contrôler tous les joueurs qui s'y trouvent sans mandat. Le championnat va bientôt commencer et la lenteur administrative ne délivrera pas son autorisation avant longtemps. Turner craint donc que Nash ne se volatilise sous peu et n'ayant pas de légitimité pour poursuivre son enquête sous couverture, il espère bien que son ami(e) de longue date acceptera de jouer les infiltrés pour lui. La seule ombre au tableau est qu'une fois à l'intérieur, il est impossible - semble-t-il - de ressortir du centre, tant que la période de test d'un mois n'est pas terminée

Turner, remettra au PJ une photo de Nash, et donnera toutes les garanties nécessaires pour mener à bien cette mission, une nouvelle identité, la possibilité de s'adjoindre les services d'un ou plusieurs compagnons, et sera prêt à jouer des coudes pour effacer le casier judiciaire du (ou des) PJ si celui-ci était entaché. A l'inverse, si d'aventure le (ou les) PJ avait des soucis avec la justice, Turner pourrait s'avérer être un contact utile dans n avenir proche ou lointain. Pour finir, la police de l'espace permettra au(x) PJ de s'entraîner au sein de leur équipe avant d'incorporer le centre de formation dans l'optique de se familiariser avec le Rugball et ses règles.

Le rendez-vous est fixé pour le lendemain au central de police, afin d'éviter d'éventer l'affaire, une fausse arrestation aura lieu en fin de journée à un endroit

choisi par le PJ afin que ce dernier et son groupe soient conduit au centre en toute discrétion. Le reste de la soirée sera dédiée à parler du bon vieux temps et à boire paisiblement entre vieux amis.

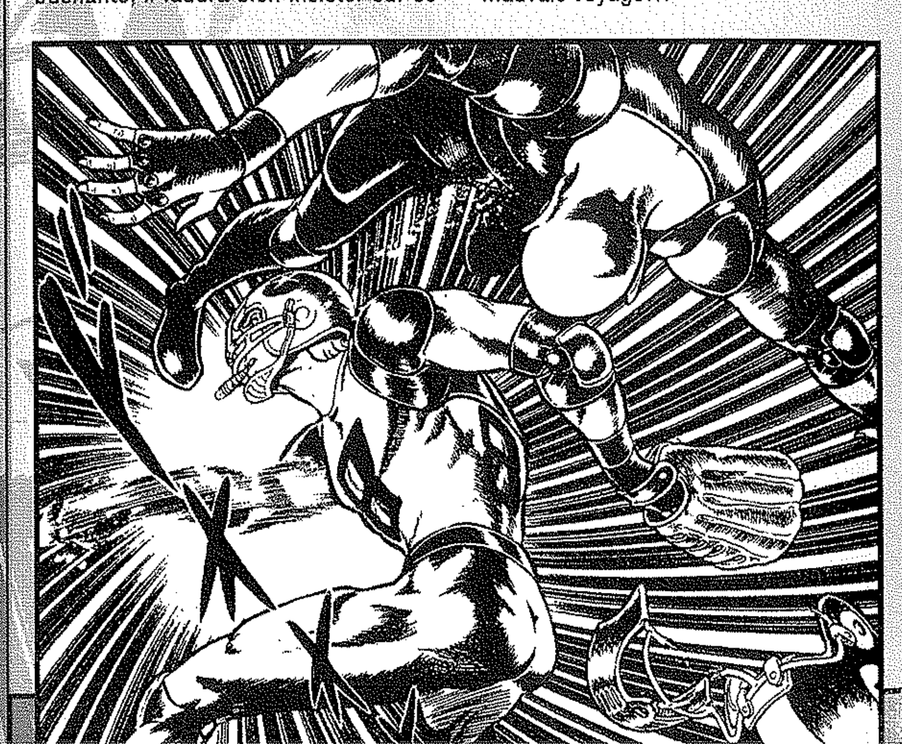
L'agent Turner est humain, sa silhouette est athlétique, il est de corpulence moyenne et cache ses yeux derrière une paire de lunettes de soleil quel que soit l'heure de la journée où de la nuit. C'est un homme d'honneur en qui l'ont peut avoir confiance.

ACCEPTER LE DEAL

Venir en aide à un vieil ami n'a pas de prix, Turner est dans le pétrin et on ne laisse pas un ami dans la panade. Bien que ce scénario n'offre à première vue aucune récompense sonnante et trébuchante, il faudra bien insister sur ce point précis, le joueur choisi compte Turner parmi ses amis proches, qu'il soit de la Police Galactique ou non ni change rien.

LE RUGBALL CE N'EST PAS POUR LES GUIGNOLS

Le lendemain en fin de journée, et comme convenu la veille au soir, les PJ seront embarqués par la police de l'espace afin d'être conduit au central. Même si les PJ sont sous la protection de l'agent Turner, l'ambiance ne sera pas à la rigolade dans le fourgon qui les emmènent à leur lieu de destination, en effet pour plus de crédibilité personne parmi le personnel de la police de l'espace n'est au courant de quoi que ce soit. De fait les PJ seront traités comme n'importe quel criminel, et les fortes têtes passeront assurément un très mauvais voyage...



ACTE 1

FORMATION ACCÉLÉRÉE

Les PJ seront placés sans ménagement dans une cellule avant d'être libérés par l'agent Turner quelques minutes plus tard, ils seront ensuite discrètement amenés dans le complexe sportif du central où leur seront remis des tenues sportives aux couleurs de la police de l'espace. Pendant tout le reste de la journée ainsi qu'une bonne partie de la nuit, ils vont être initié au Rugball, aussi bien physiquement que stratégiquement parlant afin de leur permettre de ne pas passer pour des rigolos lorsqu'ils seront incorporés au sein du centre de formation. L'entraînement prendra fin aux premières lueurs du lendemain matin, à la suite du quel, ils seront placés en salle de récupération afin d'être pris en charge par des soigneurs.

LE CENTRE

Lorsque les PJ auront suffisamment récupéré mais également assimilé les bases du Rugball, il sera temps pour eux de se préparer à rejoindre le centre de formation. L'agent Turner leur remettra de faux documents d'identité plus vrais que nature (techniquement ce sont des vrais) avant de les faire sortir du central de police de la même manière qu'ils sont entrés à la différence que Turner les accompagnera cette fois afin de leur faire un dernier briefing en cours de route. Un fourgon carcéral viendra les chercher et les déposera à bonne distance du centre de formation.

L'agent Turner remettra à son ami un micro-émetteur caché dans une montre (indétectable) qui lui permettra d'entrer en contact avec lui à tout moment. Il insistera sur le fait qu'il est normalement impossible de sortir du centre de formation. Une fois à l'intérieur, les seules personnes qui sortent avant la fin de la période d'essai, sont soit les joueurs blessés qui ne peuvent être soignés sur place, soit ceux morts sur le terrain ou à l'entraînement. Il insistera sur le fait que les PJ doivent remonter la piste de Nash, savoir s'il est toujours au sein du centre ou s'il a réussi à s'en échapper, et si tel est le cas par quel moyen, une fois localisé, il faudra trouver un moyen de faire sortir le criminel du centre afin qu'il soit arrêté à l'extérieur. Turner insistera sur le fait qu'il le lui faut vivant...mais qu'il n'est pas contre que les PJ lui donnent une bonne raclée.

Le fourgon déposera donc discrètement les PJ dans une ruelle à l'écart des grands boulevards. Ils n'auront plus qu'à se diriger vers le centre de formation. Une fois sur place, ils ne pourront que constater que l'engouement pour le Rugball n'est pas une légende et encore moins sur Optimus. Une foule de prétendants sont alignés deux par deux à l'entrée du centre, attendant d'entrer, il semble qu'un premier tri soit fait dès le départ, des physionomistes, escortés par des gardes armés inspectent les éventuels joueurs et s'empressent d'exclure tous ceux qui n'ont pas le physique adéquat, infirmes et rachitiques, par exemple, ne font pas long feu dans la file d'attente car au-delà de l'attrait pour le sport il y à l'attrait de l'argent, devenir une star de Rugball est un rêve que beaucoup de personnes souhaitent toucher du bout des doigts.

L'acceptation des PJ se fera normalement sans trop de problème (Le MJ peut, s'il le souhaite, mettre la pression à certains PJ pas assez costaud, les physionomistes inspecterons ces derniers en se postant des questions sur les chances de survie de tels individus ou ne manqueront pas d'émettre des propos rabaissant sur ces derniers).

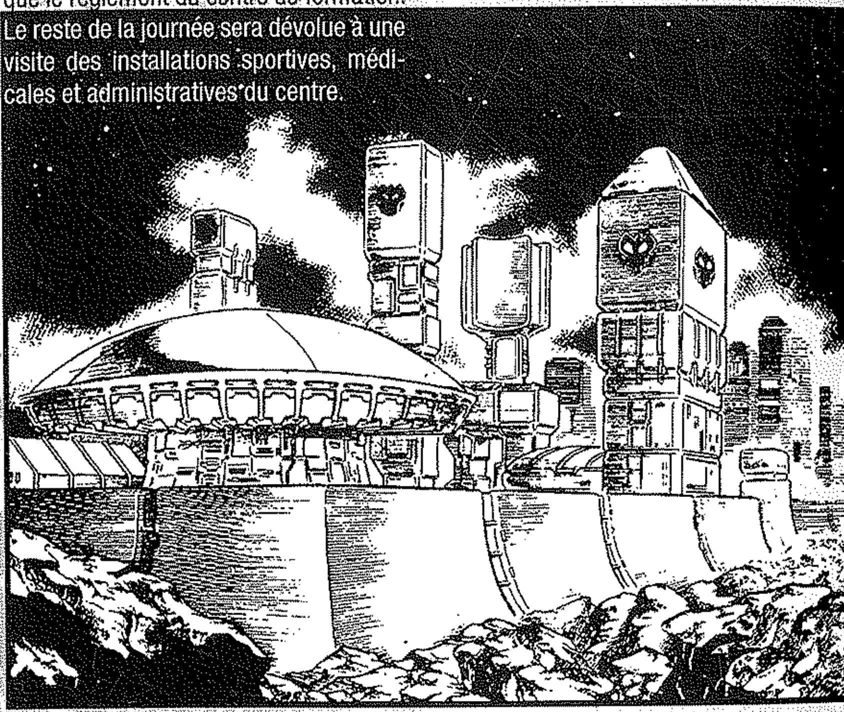
PREMIÈRES HEURES AU CENTRE

Une fois à l'intérieur ils passeront rapidement par le bureau des entrées. Une salle d'attente leur sera assignée, ils se retrouveront avec d'autres prétendants. Peu de temps après, un instructeur et son équipe (6 personnes en tout) entrera dans le dortoir. Lui et ses assistants prendront en charge les PJ ainsi que leur groupe. Il leur sera expliqué le déroulement d'une journée d'entraînement ainsi que le règlement du centre de formation. Le reste de la journée sera dévolue à une visite des installations sportives, médicales et administratives du centre.

Le règlement intérieur et le déroulement d'une journée d'entraînement à détailler, mais en résumé :

Le matin très tôt c'est entraînement physique, une pause vers 13H avec des soins récupérateurs, puis un repas, puis du repos et reprise de l'entraînement sous forme de cours de tactique et/ou des ateliers physique légers. La fin de la journée sonne vers les 16H, laissant ainsi une longue période de repos jusqu'au lendemain.

En plus de leur investigation visant à retrouver Nash, les PJ devront participer aux entraînements, à moins d'être en soins il sera compliqué de ne pas y assister.



OPTIMUS RAIDERS

L'équipe officielle du centre de formation se nomme « Optimus Raiders », elle est composée des joueurs enseignants du centre, la plupart sont de vieux briscards du Rugball mais surtout de très bons joueurs. Cette dernière est divisée en trois sections (A, B et C), l'équipe A est composée des vedettes et de leurs remplaçants, l'équipe B des joueurs en devenir, et l'équipe C des joueurs en phase de test. Lorsque des joueurs sortent du lot ils sont souvent confrontés aux membres des Optimus Raiders lors d'un match « amical » (qui n'a au demeurant rien de vraiment amical). Le capitaine de l'équipe se nomme Bergmann, ce type est une véritable masse, il en impose clairement. Son bras droit est Vindo, une brute sans cervelle à qui il ne vaut mieux pas se frotter. Lors de la visite du centre de formation, les PJ assisterons à un entraînement des Optimus Raiders, ils leurs sera donc permis de constater à quel point cette équipe ne plaisante pas avec le Rugball, les joueurs sont plus que concernés par ce qu'ils font, on sent tout de suite que c'est une machine bien huilée.

Vindo ne manquera pas de narguer le groupe des PJ quitte à provoquer ouvertement l'un de ces derniers, le but de cet échange verbal est de créer une mésentente entre un PJ et Vindo (Comme ce fut le cas entre Gelt et Cobra), si la situation dégénère vraiment, Bergmann calmera tout le monde. Vindo aura le PJ à l'œil et lui cherchera des noises à la moindre occasion à la suite de cette altercation.

Une fois la situation apaisée, le groupe visitera le secteur médical du centre. Ce dernier est doté d'un équipement vraiment performant, il est dirigé par la ravissante Docteur Mésanthya Smith. On leur expliquera que les joueurs blessés sont conduit ici pour y être soignés selon leur état, en cas de blessures graves, ces derniers sont conduits à l'hôpital le plus proche après avoir été stabilisés, pour des blessures bénignes (ou nécessitant un temps de convalescence court) ils sont pris en charge sur place. En cas décès à l'entraînement ou pendant un match, les corps sont déposés à la morgue dans des cercueils en acier qui attendent sagement d'être récupérés le soir-même par une société de transport. Chaque PJ sera soumis à divers test d'aptitude permettant de valider définitivement leur accès au centre de formation. Certain membre de leur groupe, présentant diverses pathologies où jugés pas assez robustes seront raccompagnés à l'extérieur.
La visite se terminera par le secteur administratif, celui-là même qu'ils ont découvert à leur arrivée, mais cette fois un tas de formulaires administratifs devra être rempli, les PJ seront ainsi fichés, un badge d'identification leur sera remis, il sert également de passe magnétique pour se rendre dans les endroits autorisés par leur niveau d'accréditation (Réfectoire, salle d'entraînement, vestiaires, dortoir et secteur médical).
A l'issue de cette journée de visite, le joueur ayant les meilleures aptitudes sera élu Capitaine de son équipe, ensuite les PJ seront reconduit dans le secteur ou se situe le dortoir qui leur est assigné, ils auront l'heure du repas pour se détendre et faire connaissance avec

les autres joueurs qui composeront leur équipe (Le MJ devra donc composer l'équipe selon son bon vouloir, libre à lui de compléter cette dernière avec des tocards ou de bons joueurs, toutefois, l'équipe ne pourra pas - PJ mis à part - avoir plus d'un joueur de grande classe), avant de devoir aller se coucher afin d'affronter la dure journée qui les attends le lendemain...

BERGMANN
Humain

C'est le capitaine de l'équipe des Optimus Raiders, c'est un colosse, il est très impressionnant, rien ne semble l'atteindre, il reste impassible à longueur de journée, comme s'il ne ressentait aucune émotion. Bergmann est un pirate de l'espace depuis de longues années, c'est un criminel et un assassin en puissance, il est réputé pour ne pas faire de cadeau, lorsqu'il reçoit un ordre de la guilde, il l'exécute sans poser de question. Il est l'homme de la situation pour gérer le réseau mis en place par la guilde. En plus d'être redoutable il est très intelligent. Les hommes sous ses ordres lui obéissent aveuglément même Vindo...

VINDO
[Race extra-terrestre au choix du MJ]

Vindo, sans être aussi impressionnant que Bergmann, n'en reste pas moins un sportif en excellente forme physique. C'est une tête brûlée, vantard à l'extrême, il passe son temps à chercher des noises à tous ceux qui ne lui reviennent pas... et il y en a un paquet au centre de formation. C'est le bras droit de Bergmann, il lui arrive très souvent de s'occuper des basses besognes comme éliminer un gêneur aussi bien sur le terrain qu'en dehors. C'est l'archétype de la brute par excellence.

MÉSANTHYA SMITH
Humaine

Grande, longiligne et rousse, Mésanthya est en charge du secteur médical du centre de formation, c'est une excellente chirurgienne dotée d'une beauté à couper le souffle. Elle est au centre depuis 2 ans à présent, on observe chez elle une sorte de mélancolie voir de tristesse si on est attentif à son comportement, les rumeurs laissent entendre qu'elle aurait une histoire de cœur avec Bergmann, ce dernier allant souvent la voir au bloc, mais il n'en est en réalité rien du tout. Bergmann fait chanter Mésanthya pour que celle-ci effectue les opérations chirurgicales permettant aux criminels en fuite de changer d'apparence. Afin de s'assurer de sa loyauté, il fait surveiller constamment sa jeune sœur (Gilda) par deux de ses hommes de main (Bartan & Spanker), si Mésanthya refusait de l'aider il la ferait immédiatement abattre. Mésanthya supervise non seulement les opérations chirurgicales mais elle falsifie également les dossiers des criminels.

NOTE AU MJ

Les statistiques des PNJ de ce scénario sont volontairement laissées à votre appréciation pour donner libre cours à votre imagination.

FORESTER (BILL NASH)
Humain

Forester est un homme d'une trentaine d'année au physique des plus communs. C'est un « monsieur tout le monde » en puissance. Il est plutôt calme et réservé et se révèle presque sympathique à la différence des cadres de l'équipe. Bien entendu tout ceci n'est qu'une couverture, Forester prends sa nouvelle identité très au sérieux et joue son rôle à merveille, moins il attirera les regards sur lui, moins il aura de chance de se faire remarquer. Lors des tests d'aptitude, il s'est révélé au poste de lanceur.

GILDA SMITH
Humaine

Bien que très jolie, elle ne ressemble pas du tout à sa sœur, elle est plus petite et ses cheveux sont blonds. Elle travaille comme serveuse dans un bar du centre-ville (Le Blue Spade) sans le savoir elle fait l'objet d'une surveillance constante de deux portes flingues à la solde de Bergmann.

BARTAN & SPANKER
[Race extra-terrestre au choix du MJ]

Les deux portes flingues chargés de la surveillance de Gilda Smith, ce ne sont pas des as de la gâchette mais ce ne sont pas pour autant des rigolos. Ils sont dévoués à la guilde et à Bergmann, ils surveillent, en toute discrétion la jeune Gilda, et n'hésiterons pas à la supprimer si l'ordre leur est donner de le faire.

LA NUIT, TOUS LES CHATS SONT GRIS. OU PAS...

Si les PJ décident de s'aventurer de nuit dans le complexe, ils se rendront rapidement compte que cela va s'avérer très compliqué. En effet, chaque secteur du centre est compartimenté et seul un badge avec l'accréditation spécifique permet de passer d'un secteur à un autre, le réseau de caméra de surveillance est important. En l'état les badges des PJ, en plus d'être des traceurs (les allers et venues sont enregistrés sur un des serveurs du secteur administratif) ne sont actifs qu'en journée, le soir, après le couvre-feu, ils sont coupés et ne peuvent actionner que la porte de leur dortoir afin de se rendre aux douches (attention à ne pas laisser tomber son savon...) où aux sanitaires. Il faudra donc parvenir à modifier les badges, mais en l'absence de matériel adéquat ils n'auront comme possibilités que de parvenir à le faire depuis les ordinateurs du secteur administratif où à réussir à pirater les serrures magnétiques et le système de vidéo surveillance ce qui ne sera pas une mince affaire.

FAIRE LE MUR

Sortir du centre sans se faire démasquer est presque mission impossible, il existe plusieurs alternatives pour cela, pirater les systèmes de surveillance et se faufiler pendant les différentes relèves des gardiens du centre, se faire passer pour mort et être évacué à l'extérieur par le service mortuaire (mais retourner à l'intérieur sera compliqué), parvenir à récupérer des badges et des uniformes de gardien est aussi envisageable mais il faudra jouer serrer pour ne pas se faire prendre.

ACTE 2

LE RÉSEAU

Parmi l'immense pool de joueur du centre se trouve Bill Nash. Ce dernier a subi une opération chirurgicale poussée au sein même du bloc opératoire du centre de soins afin de modifier les traits de son visage.

Bergmann est en charge d'un réseau clandestin pour le compte des pirates de l'espace au sein même du centre de formation, permettant ainsi à leurs membres trop recherchés de disparaître de la circulation. La manœuvre est simple, ils intègrent secrètement le centre de formation comme n'importe quel quidam sauf qu'ils sont rapidement pris en charge par le réseau de Bergmann, ils subissent dès leur arrivées un remodelage corporel (visage et corps si besoin est) et intègrent ensuite de manière « officielle » le centre sous une nouvelle identité.

Bergmann fait pression non seulement sur le directeur du centre qui n'est qu'un pantin, mais également, et surtout, sur le docteur Mésanthya Smith pour faire « disparaître » les criminels en fuite, pour cela il fait surveiller la jeune sœur (Gilda) de celle-ci par deux de ses hommes de main (Bartan & Spanker), si Mésanthya refusait de l'aider il ferait immédiatement abattre sa sœur. Mésanthya, contre son gré, supervise les opérations chirurgicales et falsifie les dossiers personnels des criminels.

Bill Nash est en phase intermédiaire, le processus d'évacuation est long à mettre en place et même si les organes administratifs du centre sont corrompus, les Pirates de l'Espace font en sorte d'être les plus discrets possibles afin de ne pas éventer leur réseau. A l'heure actuelle, il vient d'incorporer l'équipe des Optimus Raiders sous l'identité de Forester, un lanceur très précis et analyse les options d'évacuation qui se présente à lui.

Une fois incorporé au centre de formation et pris en charge par le réseau, le criminel à plusieurs options pour sortir du centre.

- Il est soit jugé inintéressant par les recruteurs et est donc congédié à la fin du temps nécessaire à sa supervision (en général 1 mois), il est donc reconduit à la sortie avec sa nouvelle identité.

- Soit il simule une blessure grave entraînant la mort lors d'un entraînement et est donc pris en charge par le service mortuaire qui le conduit en lieu sûr.

- Soit le criminel décide de faire carrière dans le Rugball, de fait il intègre le réseau de Bergmann au centre de formation où sur une autre planète.

Nash choisira la dernière option lorsque les PJ commenceront leur première journée d'entraînement. Ce dernier ne sait pas que les PJ sont sur ses talons, il n'à aucune raison de se méfier d'eux, ceci étant dit il adopte plutôt un profil bas. Lors des entraînements il se montrera plutôt doué pour le Rugball, surtout au poste de lanceur et contrairement à

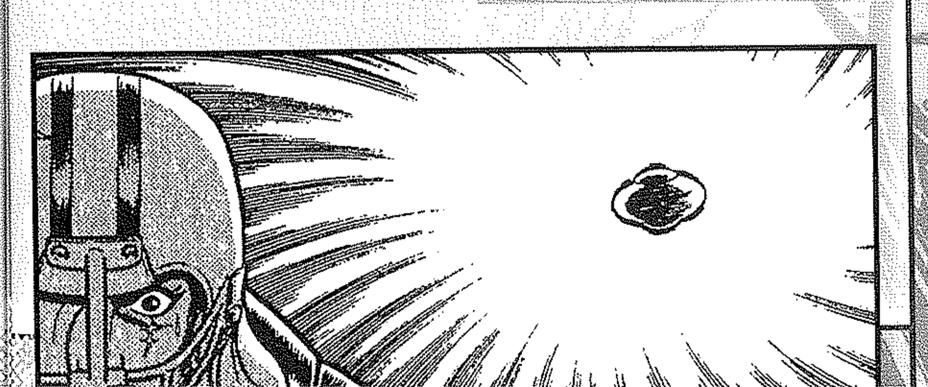
Bergmann ou Vindo est plutôt accessible, limite sympathique avec les rookies, n'hésitant pas à prodiguer quelques conseils. Il n'est pas le seul dans ce cas, mais la majeure partie de l'équipe n'éprouve que du mépris pour les jeunes recrues.

PAR OÙ COMMENCER ?

Le premier jour d'entraînement sera clairement très intensif, les instructeurs, accompagnés d'un ou plusieurs joueurs de l'équipe du centre de formation, veilleront à faire transpirer les nouvelles recrues afin de détecter les joueurs talentueux. Le PJ qui a un différend avec Vindo aura la joie de voir ce dernier s'occuper personnellement de sa séance d'entraînement, ne manquant pas de lui en faire baver. Le programme d'entraînement se répète inlassablement jour après jour, le dernier jour de la semaine est dévolu au repos et à la récupération totale, c'est le seul jour de « libre ». Quelqu'un d'observateur constatera que Bergmann n'assiste que rarement aux séances contrairement aux autres membres de son équipe et que lorsqu'il est présent il finit souvent par s'absenter. Certains joueurs ne manqueront pas de donner corps aux rumeurs qui courent au sujet de sa liaison avec le Docteur Smith. Bien que ces dernières soient fausses, Bergmann se rend bien souvent au centre médical pour faire un point avec le Docteur, ou s'isole dans ses quartiers afin de communiquer avec la guilde. En journée, il est plus simple de se déplacer dans le centre de formation, bien entendu certaines zones sont aussi inaccessibles que pendant la nuit, mais les joueurs ne sont pas cantonnés à leur dortoir respectif.

La première chose à faire serait de parvenir à interroger la base de données de l'administration du centre, en effet, comme les PJ ont pu le constater à leur arrivée, tout semble consigné à l'intérieur.

La base de données est bien entendu sous le contrôle des pirates de l'espace et le nom de Nash n'a pas été enregistré, ceci étant dit, il sera possible d'extraire une liste raccourcie des entrées correspondant au jour où le criminel à passer les portes du centre de formation. Cette liste comporte tout de même une bonne centaine de noms, il y aura un tri à faire en renseignant les informations données par l'agent Turner (corpulence, ethnie…), cela permettra de réduire la liste à presque 30 personnes. Ce qui en l'état est déjà un bon début.



Une recherche poussée, ou faite par un expert en informatique pourra remarquer que la base de données est souvent modifiée, notamment le jour de l'entrée de Nash au sein du centre. De plus mise à part les noms, il ne sera pas possible d'accéder à des informations plus poussées telles que les affectations des joueurs, la partie concernant cette information est tout simplement manquante...
Toutefois, il ne sera pas aisé de s'introduire dans les bureaux du centre administratif, il faudra se connecter au réseau de caméra pour les couper ou les rediriger ailleurs, couper également le système d'alarme, parvenir à débloquer les portes verrouillées et enfin pirater le système informatique tout cela en évitant les agents de surveillance du complexe qui tournent plusieurs fois par jour. Ce sera un travail de longue haleine, nécessitant un repérage précis. Il faudra de plus tout remettre en place afin d'éviter le moindre soupçon, sauf si les PJ ne pensent pas à cette éventualité ce qui aura pour conséquence d'engendrer un renfort de la surveillance dans tout le centre de formation.

OU EST CHARLY ?

A partir de la liste réduite, il faudra parvenir à isoler les joueurs suspectés d'être Nash. La trentaine de nom est réparti sur l'ensemble des équipes formées à l'arrivée des prétendants, l'un d'entre eux se trouve même dans l'équipe des PJ.

La liste ne donnant pas de plus amples informations, il faudra localiser, une bonne partie voir tous les joueurs de la liste. Bien entendu, et pour donner du fil à retordre au PJ, Nash n'est pas le seul à avoir rejoint l'équipe « locale », ce serait bien trop simple, ils sont trois (Nash compris) en tout à être arrivé le même jour puis à avoir incorporé le pool de joueurs des Optimus Raiders.

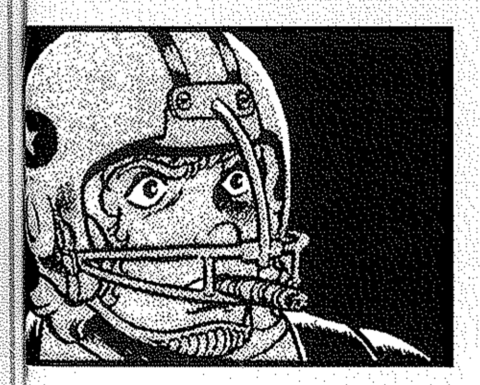
On trouve Forester qui a fait un bref séjour en équipe C avant de rejoindre directement l'équipe A. Mungo, un homme oiseau qui est actuellement en équipe B et Salters un humain assez jeune mais présentant de bonnes dispositions qui est actuellement en équipe C.

Si les PJ abordent Nash à ce stade de leurs recherches, il se montrera impassible, c'est un pro de la manipulation, il est impossible de le faire craquer nerveusement, où de le faire céder en le passant à tabac par exemple, en revanche il peut très bien tenter de proposer son aide aux PJ si ceux-ci l'interroge - en vain - afin de garder un œil sur eux. Quoiqu'il en soit, dès que les PJ interrogeront de trop près des membres de l'équipe des Optimus Raiders, ses membres en informeront Bergmann, qui chargera Vindo de faire passer un message aux fouineurs. L'un des PJ (celui que Vindo déteste le plus) sera cogné à mort par quelques joueurs extérieur à l'équipe désireux de s'attirer les bonnes grâces de Vindo et donc de Bergmann, les places pour intégrer les Optimus sont chères, il sera très difficile de les reconnaître, l'embuscade aura lieu dans les douches ou les vestiaires ou tout autre lieu isolé du reste des joueurs,

les caméras seront coupées, le courant éteint... l'un des agresseurs glissera à l'oreille du PJ à terre, qu'ici on aime pas les fouineurs. Si les choses s'enveniment à ce point, les PJ seront dans le collimateur de Bergmann qui s'arrangera pour organiser une rencontre entre son équipe et celle des PJ, histoire de calmer tout le monde une bonne fois pour toute. Un simulacre de tirage au sort désignera donc « fortuitement » les deux équipes pour effectuer un match d'entraînement.

La consigne de Bergmann à son équipe sera claire, il est inutile de tuer qui que ce soit pour le moment, mais les fouineurs devront se souvenir de la leçon. Autant dire que tout le monde aura à cœur d'obéir aux ordres du Capitaine...

Sur le papier les PJ auront peu de chance de l'emporter mais tant que le sifflet final n'a pas retenti tout reste possible, toutefois il ne faut pas oublier que les Optimus Raiders est une équipe qui joue les playoff du championnat officiel tous les ans et, même sans avoir les qualités de jeu d'une équipe de premier plan, elle n'en est pas moins redoutable en plus d'être un très bon tremplin pour les joueurs souhaitant s'illustrer en vue d'un transfert.



Quel que soit le résultat du match, aucun des PJ ne doit rester sur le carreau, être blessé oui mais pas plus cela, les ordres de Bergmann sont clairs, frapper oui, mais pas jusqu'à la mort.

A l'issue du match, que les PJ l'emportent ou non, Bergmann invitera le capitaine de leur équipe à venir dans ses quartiers privés le lendemain pour discuter. Il ne manquera pas d'encenser également quelques joueurs, autres que les PJ histoire de flatter leurs égos et de leur laisser miroiter un quelconque intérêt. Si celui-ci accepte, le RDV sera bouclé pour le lendemain soir, en cas de refus, Bergmann s'en ira en riant faisant mine de n'en avoir rien à faire.

J'AIME BEAUCOUP CE QUE VOUS FAITES...

Le Rdv aura donc lieu dans les quartiers réservés à l'équipe locale, qui n'ont strictement rien à voir avec ceux dans lesquels les PJ sont assignés, ce dernier croisera plusieurs joueurs des Optimus Raiders en galante compagnie ou faisant la fête, au détour d'un couloir il percutera même Vindo sans le vouloir ce qui ne manquera pas d'irriter ce dernier au plus haut point. Mais curieusement, celui-ci ne rentrera pas dans une rage folle, et indiquera la chambre de Bergmann du bout des doigts.

Là encore le contraste sera saisissant, la chambre de Bergmann est aussi grande que le dortoir du PJ sauf qu'il y réside seul, privilège des stars dira-t-il en riant. Bergmann se montrera courtois, proposera même à boire au PJ. Le

but de l'entrevue sera pour Bergmann de sonder le PJ : Qui est-il ? Que veut-il ? Où plutôt que cherche-t-il ? Est-il corruptible ?
Il tentera donc de corrompre le joueur en lui disant qu'avec de telles compétences il pourrait devenir un joueur de premier plan, voire même, pourquoi pas d'intégrer son équipe. Là encore c'est un moyen de tester le PJ, est-il loyal ? Ou pas... ?
Bien entendu, il n'est à première vue pas question pour le PJ d'accepter, car cela l'empêcherait de mener sa mission à bien puisqu'il serait sous surveillance constante, ceci étant dit si ce dernier acceptait une telle offre pensant pouvoir enquêter de l'intérieur il ne faudrait pas l'en dissuader mais juste insister sur la difficulté de conserver une marge de manœuvre suffisante pour son enquête.
Dans ce cas de figure, le PJ rejoindrait directement l'équipe B pour un test de quelques jours, si celui-ci s'avère concluant il est même envisageable de rejoindre l'équipe première. L'équipe B est coachée par Vindo, autrement dit par le pire chien de garde que le centre possède, autant dire que celui-ci ne lâchera pas d'une semelle le PJ. Si le marché est conclu, le PJ sera reconduit jusqu'à son dortoir pour y prendre ses affaires et saluer ses compagnons de jeu, la plupart des joueurs féliciterons le PJ, lui signifiant sa chance d'avoir été remarqué par Bergmann.

Afin de tester sa loyauté, Bergmann demandera au PJ de se montrer particulièrement dur avec son ancienne équipe lors des entraînements à venir, ce dernier n'étant pas un enfant de cœur toute simulation sera remarquée et le joueur infiltré passera un sale quart d'heure avant d'être frappé à mort par les membres de l'équipe locale qui le laisseront dans un sale état à l'infirmerie. Inutile de préciser qu'il retournera moisir avec son ancienne équipe après avoir reçu des soins.

Si le PJ infiltré fait tout pour ne pas éveiller les soupçons sur lui, il devra ruser à chaque fois qu'il tentera de fausser compagnie à Vindo ou au reste de l'équipe, il aura quelques moments de libre, mais ceux-ci seront très courts. Il sera difficile d'obtenir la confiance totale de Bergmann, pas impossible mais vraiment difficile. En présence du PJ, Bergmann ne parlera de rien et surtout pas de Nash, ni de la vocation cachée du centre de formation, la seule chose qu'il pourra remarquer s'est que la relation supposée entre Bergmann et le docteur Smith est totalement erronée. Il y a entre un rapport de force qui ne tourne pas à l'avantage de la belle jeune femme, Bergmann à un ascendant sur elle et elle le déteste ouvertement, elle le redoute ainsi que tous les membres des Optimus Raiders, y compris le PJ qui en porte les couleurs, celui-ci ne pourra rien obtenir de la doctoresse s'il décidait de s'entretenir avec elle à moins vraiment de lui prouver le contraire en lui avouant les raisons de sa venue au centre de formation.

OU PAS...

Si le PJ refuse l'offre de Bergmann, ou si ce dernier joue correctement le jeu, les PJ devront essayer de réduire la longue liste de joueurs pouvant être Nash. Afin

de réduire le champ de possibilité, l'idéal serait de pouvoir accéder au centre médical et aux fiches de soins des joueurs, à ce stade de l'aventure ils auront probablement compris que Nash a changé non seulement d'identité mais sûrement d'apparence. Pénétrer dans la partie médicale du centre est tout aussi compliqué que de s'introduire dans le centre administratif de ce dernier. De plus, les informations piratées par les PJ ont laissées des traces, un des informaticiens se sera rendu compte que quelqu'un s'est introduit dans la base de données de manière illicite ou que le système de surveillance a été coupé pendant un long moment, le service de sécurité sera donc renforcé en conséquence. Les PJ, s'ils commencent à effectuer un repérage des lieux le constateront d'eux-mêmes, les accès principaux des différents pôles sont bien mieux gardés. Il leur faudra mettre au point une approche plus discrète telle que rejoindre l'infirmerie pour blessure par exemple, ou profiter des séances de soins après les entraînements pour espérer fouiller le centre médical du docteur Smith.

ALLO ? MAMAN, BOBO...

Quelle que soit la raison qui amènera un ou plusieurs PJ à l'infirmerie, tous constateront la tristesse qui se lit dans les yeux de Mésanthya Smith. Elle travaille énormément et semble vraiment passionnée par ce qu'elle fait. Une observation plus minutieuse permettra de remarquer un état de stress permanent, elle semble sur le qui-vive à chaque instant, jetant des regards derrière elle, comme si elle était en permanence épiée (ce qui est le cas puisque un membre du centre de soin est directement en rapport avec Bergmann). Elle s'absente rarement du centre de soins, évoluant d'un patient à un autre, entourée par son équipe médicale composée de cinq autres personnes. De temps à autre elle reçoit la visite de Bergmann, lorsque cela arrive, elle donne quelques directives à son équipe et s'isole avec le Capitaine des Optimus Raiders dans son bureau. Les entrevues ne sont jamais très longues, mais suffisamment pour laisser courir les rumeurs à leurs sujets. Lors de ces entrevues Bergmann vient faire un point avec elle concernant les criminels à faire évacuer du centre de formation et ne manque pas de faire pression sur elle en lui rappelant qu'à tout moment, il a le pouvoir de faire abattre sa jeune sœur. Lorsque l'entrevue cesse, Mésanthya semble encore plus triste qu'avant la venue de Bergmann. Elle est pratiquement inaccessible et refusera tout entretien particulier si celui-ci n'est pas légitimé par une blessure sérieuse.

Les données qui intéressent les PJ se trouvent dans le bureau du Docteur Smith, au-delà des simples dossiers médicaux, elle conserve également en secret une trace de toutes les opérations qu'elle a dû pratiquer, ne manquant pas de renseigner toutes les informations sur l'identité réelle des patients qu'elle a opéré pour le compte de Bergmann.

S'introduire dans le bureau ne sera pas une partie de plaisir, si la serrure ne devrait pas poser trop de résistance à quelqu'un de doué en informatique, il faudra agir de nuit et impérativement arriver à couper le système de vidéo surveillance depuis l'extérieur du centre médical en

piratant le réseau principal, les PJ devront donc jouer serrer et se répartir la tâche, pendant que le ou les blessés se chargent d'ouvrir puis fouiller le bureau, les autres devront couvrir leur traces et s'assurer que rien n'y personne ne les remarquent. Une fois le bureau ouvert, il faudra ensuite pirater l'ordinateur personnel du Docteur Smith pour accéder aux dossiers médicaux des joueurs. Le PJ en charge de cela remarquera également un dossier caché et particulièrement bien crypté dans la mémoire de l'appareil. Tenter de percer le code déclenchera une alarme silencieuse qui ne sera pas détectable sur l'instant, celle-ci est reliée directement à un bracelet que porte le Docteur Smith...

LA MAIN DANS LE SAC

Mésanthya Smith loge au-dessus du centre médical et bénéficie d'un accès particulier via un petit ascenseur privé, lorsque l'alarme de son ordinateur se déclenchera, elle tentera d'inspecter les caméras, ces dernières étant, normalement, coupées elle enfilera une nuisette du plus bel effet et sautera dans l'élévateur, armée d'un pistolet laser puis se précipitera vers son bureau.

Le PJ qui a déclenché l'alarme se rendra compte, mais trop tard, qu'une alerte s'est déclenchée au moment où il tentait de décrypter les informations. Il sera surpris par la porte coulissante du bureau s'ouvrant sur une vision irréelle de la splendide Docteur Smith pointant une arme sur lui (ainsi que sur les autres PJ présent dans le bureau). Si un PJ montait la garde devant le bureau afin de couvrir son complice à l'intérieur de celui-ci, c'est lui que serait alors sous la menace de l'arme de Mésanthya.

« Que faites-vous ici ? C'est ce salaud de Bergmann qui vous envoie ? »

LE MATCH DE TOUTE UNE VIE

En l'état, il vaut mieux jouer franc jeu avec le Docteur Smith, sans quoi, au moindre doute elle fera feu si elle n'a pas d'autre alternative. Perdue pour perdue...

Il est donc probable que les PJ avouent tout ou partie de leur mission, du moins concernant le fait qu'il recherche quelqu'un ayant « subitement » disparu lors de son entrée au centre de formation. Si les PJ sont convaincants, ou tout au moins honnêtes elle baissera son arme avant d'éclater en sanglot. Elle leur fera donc part de la situation à laquelle elle doit faire face depuis deux longues années.

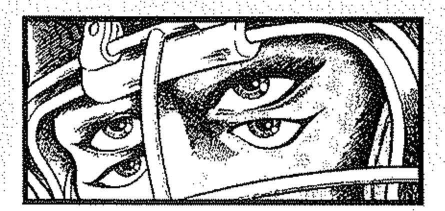
Tout est arrivé très vite dès lors qu'elle fut engagée comme docteur en chef du centre médical, Bergmann est venu la trouver pour lui demander de coopérer contre une grosse sommes d'argent, en échange de quoi elle devait fermer les yeux sur les activités de celui-ci et l'aider à faire « disparaître » des pirates de l'espace et leur permettre de quitter le centre en toute discrétion et ainsi éviter de tomber dans les mains de la police de l'espace. Les PJ comprendront donc que le centre est administré par les pirates et sert de plate-forme de transfert pour que les criminels de la pire espèce et qu'au-delà de Nash c'est un vaste réseau clandestin qui se cache derrière tout cela.

Mésanthya refusa et c'est à partir de ce moment que l'enfer a commencé pour elle. Bergmann était bien renseigné et savait que la doctoresse avait une petite

sœur prénommé Gilda qui travaillait dans un bar du centre-ville, il menaça donc de faire subir les pires atrocités à cette dernière avant de la tuer si Mésanthya ne coopérait pas. Sans autre choix que d'obéir, elle se plia donc à la volonté de la guilde. Bergmann ne manqua pas chaque jour ou presque, de la briser mentalement en lui montrant des photos de sa jeune sœur prise par des sbires qui épient sans cesse les moindres mouvements de la jeune fille. Elle a réussi à connaître le nom des deux pirates qui surveille sa sœur en épiant une conversation entre Bergmann et Vindo : Bartan & Spanker.

La doctoresse suppliera les PJ de l'aider et de mettre en sécurité sa sœur, en échange de quoi elle leur donnera accès au fichier dont ils ont besoin pour confondre Nash. La difficulté, et non des moindres est de parvenir à sortir dehors sans se faire repérer et ensuite réussir à revenir tout aussi discrètement. Le centre est une véritable forteresse et rares sont les personnes à être parvenu à en sortir sans alerter la sécurité. Mais, Mésanthya à un plan pour leur permettre de sortir.

Une fois dehors les PJ devront également entrer en contact avec l'agent Turner pour l'informer rapidement de l'avancée de l'enquête mais aussi pour obtenir de l'aide (matériel, véhicule ou autre).



ACTE 3

SORTIR DU CENTRE

Le plan mis en place par la doctoresse est des plus simples, il suffira en fin de journée de rejoindre le centre médical, à partir de là, elle permettra à deux des PJ de prendre la place de deux cadavres de joueurs attendant leur transfert jusqu'à l'incinérateur situé en périphérie de la ville. Une fois à l'extérieur ils auront jusqu'au petit jour pour accomplir leur mission de sauvetage et tâcher de revenir par leurs propres moyens car si Mésanthya à un plan pour les faire sortir, elle n'a, en revanche, aucune solution pour les faire entrer à nouveau et c'est là toute la difficulté du plan.

Le lendemain, après leur journée d'entraînement quotidienne, les PJ décidés à porter secours à la jeune Gilda seront conduit aux soins sur ordre du Docteur Smith, à première vue personne ne s'en alertera, c'est une chose courante que des joueurs soient placés sous surveillance. Lorsque la journée s'achèvera, les PJ, prendront la place des deux joueurs morts dans les cercueils prévus à cet effet et attendront d'être chargé à bord d'un véhicule mortuaire qui les conduira dans la zone industrielle qui borde la ville. Il leur faudra sortir discrètement de leur cachette afin de n'éveiller aucun soupçon, personne ne sait réellement à quel point le bras de Bergmann est long et qui travaille pour lui ou non. Les PJ devront probablement se procurer de l'équipement puisque ils

n'ont pas pu faire entrer d'arme dans le centre de formation, il est donc plus que probable qu'ils cherchent à s'en procurer. Pour cela, deux solutions, soit ils ont un vaisseau et celui-ci stationne paisiblement au spatioport, soit ils ont des connaissances locales vers lesquelles se retourner (Vendeur clandestin ou l'agent Turner).

Contacter Turner sera très simple, une fois fait, un rendez-vous sera fixé au Duster, à partir de là, il écoutera le récit des PJ, comme convenu il leur a apporté des armes (pistolet laser), il pourra, si les PJ le lui demande, les renseigner sur Bartan et Spanker.
Il s'agit de deux crapules notoires dont l'appartenance au pirate de l'espace ne fait aucun doute, ils sont dangereux même s'ils ne sont pas des assassins de haut vol mais surtout rusés. Ce sont donc des adversaires à ne pas prendre à la légère. A l'issue de l'entrevue, Turner leur remettra les clefs d'un véhicule banalisé qui est stationné à l'arrière de l'établissement. Il leur indiquera qu'il a absolument besoin du dossier du Docteur Smith pour pouvoir faire bouger la police de l'espace, sans preuve il ne pourra rien faire, les PJ devront donc trouver un moyen de lui faire parvenir ces informations une fois en leur possession.

TROUVER GILDA

Mésanthya a indiqué aux PJ le nom du bar et son adresse, il s'agit du Dragon de Jade, un établissement relativement huppé ou se retrouve la jeunesse de la ville et les cadres supérieurs, quelques célébrités viennent également passer un moment dans cet endroit où personne ne vient les déranger, si les PJ y font attention, ils pourront reconnaître un présentateur TV qui a le vent en poupe actuellement, une chanteuse sur le retour et quelques anciennes stars de Rugball dont le plus connu est assurément Dan Brad.

Mésanthya leur a remis une photo récente de Gilda (il ne sera pas difficile de la reconnaître dans sa tenue de Bunny) ainsi qu'un collier lui appartenant et une lettre écrite de sa main lui indiquant de faire confiance au PJ et d'écouter ce qu'ils ont à lui dire. Le bar est plein, comme à son habitude, il faudra scruter minutieusement le bar pour parvenir à débusquer les deux crapules en charge de la surveillance de la jeune femme. Le meilleur moyen d'attirer l'attention de la jeune femme est de l'appeler pour commander, de lui montrer le collier et de lui remettre discrètement la lettre pour qu'elle la lise une fois au comptoir. L'idéal, ensuite est d'attendre qu'elle revienne les voir et de lui fixer un rendez-vous à la fin de son service sur le parking situé derrière le bâtiment.

Les deux pirates de l'espace sont certes des professionnels mais ne font pas dans la finesse, aussi tomberont-t-il sans autre forme de procès sur les PJ lorsque ceux-ci rejoindront la jeune femme. Toutefois, Bartan est légèrement plus réfléchit que son acolyte, aussi prendra-t-il quelques photos des PJ qu'il enverra à Bergmann avant de fondre sur eux. Un combat éclatera donc dans les ruelles qui serpentent à l'arrière du Dragon de Jade.

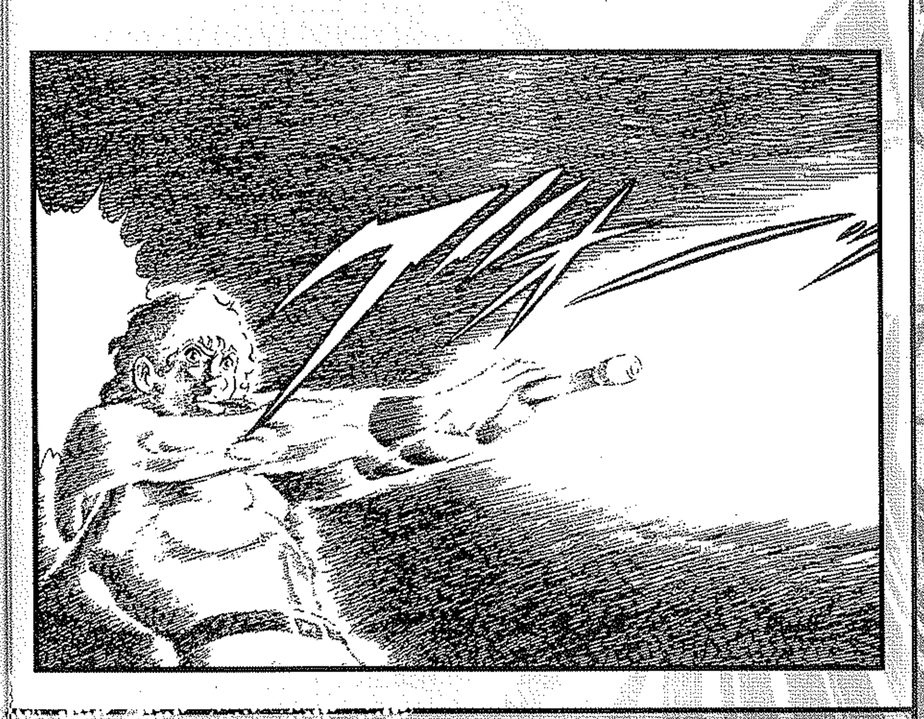
Bartan et Spanker ne sont pas des charlots, et sont bien équipés, les tirs

soutenus et le fait que les PJ doivent assurer la protection de Gilda ne leur permettra pas dans un premier temps de riposter avant d'avoir trouvé un couvert suffisamment sécurisé pour montrer aux deux pirates qu'ils ont du répondant. Une fois à l'abri, ils auront enfin la possibilité de se défendre. Bartan recevra un appel de Bergmann pendant l'échange de tir, leur ordonnant d'abattre les PJ et de récupérer la fille à tout prix et vivante.

UNE AIDE INATTENDUE

Le combat ne prendra fin qu'avec la mort des deux pirates de l'espace, ceux-ci redoutent plus la colère de Bergmann que la mort et prendront donc tous les risques pour récupérer Gilda. A la fin de l'échange de tir, les sirènes de police commenceront à retentir, il ne fera donc pas bon rester dans le coin. Les PJ se dirigeront rapidement vers leur voiture et constateront, impuissant, que celle-ci est criblée de tir et qu'elle ne redémarrera pas. Contre toute attente, une voix puissante interpellera Gilda.

L'homme qui hurle ainsi le nom de la jeune femme n'est autre que Dan Brad, il fera signe au groupe de le rejoindre à bord de son véhicule. Sans se faire prier, les PJ sauteront donc sur l'occasion qui se présente à eux, d'autant que les véhicules de la police ne sont, à présent, plus très loin. Le véhicule foncera dans la nuit étoilée, Gilda remerciera chaleureusement Dan, elle le présentera (si besoin est) à ses deux sauveurs. Les PJ comprendront donc rapidement que Dan et Gilda se connaissent, ce dernier a assisté à la fin du combat en rejoignant son véhicule. La jeune femme profitera de cet instant de répit pour interroger les PJ sur



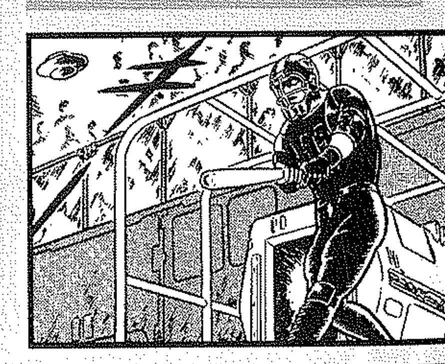
leurs intentions et sur tout ce qui vient de se passer. Ils n'auront plus qu'à expliquer la raison de leur présence au bar ce soir, mais également de raconter les mésaventures de Mésanthya au centre de formation.

A la fin de la discussion, Dan, proposera son aide aux PJ, dans un premier temps il expliquera pouvoir assurer la protection de la jeune femme, il a de nombreux contact et un réseau lui permettant de la mettre en lieu sûr. Si les personnages ont raconté toute l'histoire, il leur proposera également de leur venir en aide pour faire passer les informations à l'agent Turner. Il a encore suffisamment de côte pour entrer dans le centre de formation sous un prétexte quelconque. Une fois au sein du centre, il entrera en contact avec les PJ, afin que ces derniers lui remettent le dossier du Docteur Smith. Si les PJ, n'ont rien révélés, et comme Dan est loin d'être un imbécile, il leur posera des questions sur leurs motivations à prendre autant de risques pour sauver Gilda et sa sœur. Il fera donc le maximum pour en savoir plus. Si les PJ ne souhaitent rien révéler, il n'insistera pas, ils auront encore le problème de faire sortir les informations du centre à gérer.

Quoiqu'il en soit, Dan les déposera non loin du centre, leur indiquant une ancienne conduite d'évacuation des eaux usées qui reliait autrefois l'extérieur de la ville au centre de formation. Il ne sait pas si c'est toujours le cas mais c'est en tous cas une alternative à ne pas négliger pour réussir à rentrer discrètement.

Le réseau d'eau usée du centre de formation est effectivement un des moyens de pénétrer dans le centre, mais il faudra ramper dans la fange et éviter les patrouilles de sécurité une fois à l'intérieur, et il faudra surtout passer sous la douche...

Il existe d'autres moyens pour entrer discrètement, en effet, tous les jours un bal de fourgons fait la navette entre l'extérieur et l'intérieur du centre de formation. Que ce soit les services de blanchisseries, de livraisons de nourriture ou de matériel, il sera donc assez simple pour les PJ de se faufiler dans un des véhicules et de rejoindre avant les premières lueurs du jour leur dortoir. A ce stade, les PJ ne savent pas que Bergmann sait tout au sujet de leur sortie nocturne. Sans nouvelles de ses deux sbires, il sait qu'il est en train de perdre sa main mise sur Mésanthya Smith. Il va préparer une vengeance à l'encontre des PJ, pour le moment il ne sait pas qu'un dossier relatant toutes les « disparitions » de criminels existent, il n'a donc aucune raison de se méfier d'avantage. Il va donc mettre en place un plan qui va lui permettre, du moins le pense-t-il, de se débarrasser des PJ une bonne fois pour toutes.



ACTE 4

LE DOSSIER

Une fois de retour au centre, les PJ retrouveront le reste de leur groupe tôt le matin au centre médical, Mésanthya a reçu un message rassurant de sa sœur, elle est donc toute disposée à leur remettre le fameux dossier comme cela était convenu non sans les avoir chaleureusement remercier auparavant. Les PJ découvriront donc rapidement qui est Nash mais aussi et surtout une liste de plusieurs dizaines d'autres criminels activement recherchés et qui coulent des jours paisibles ailleurs sous une fausse identité. Autant dire une véritable mine d'information pour la police de l'espace...

L'échange sera de courte durée, car Bergmann fera irruption dans la pièce accompagné de Vindo et de quelques membres de son équipe (dont le PJ infiltré s'il est encore parmi eux).
Bergmann leur annonce que les autorités dirigeantes du centre ont décidés d'organiser un match retour de premier plan entre les Optimus Raiders et l'équipe des PJ qui comptera cette fois dans les qualifications pour les play off de la prochaine saison de Rugball, le match sera retransmis en direct et fera l'objet d'une couverture médiatique, un tel match ne peut se dérouler à huis clos, il est aussi important qu'un match de championnat. En l'état, et tant que les informations ne sont pas dans les mains de la police de l'espace, il est impossible de refuser. Le match aura lieu demain dans la journée ce qui laisse une journée pleine aux PJ pour se reposer, s'entraîner et trouver (s'ils ont refusés de parler à Dan Brad de leur mission) un moyen de faire passer le dossier à l'agent Turner.

Bergmann compte bien faire payer au Docteur Smith la sortie des PJ de la veille. Il chargera Vindo de faire le nécessaire, peu avant le début du match la brute exécutera les ordres de Bergmann et tuera Mésanthya en lui rompant le cou. La mort du docteur ne sera révélée aux PJ que lors de la mi-temps.
Pendant la journée de préparation, les PJ devront trouver un moyen, s'ils n'en ont pas encore un, de faire passer le dossier du Docteur Smith auprès de l'agent Turner. Passer par le réseau d'eaux usées est toujours possible, mais il faudra faire vite, l'idéal étant de profiter de la mi-temps pour cela ou de simuler une blessure pour sortir (dans ce cas de figure, le PJ trouvera étrange de ne pas avoir vu le Docteur Smith au centre de soins, mais dans l'urgence de délivrer les informations il n'aura absolument pas le temps de découvrir quoique ce soit, ses assistants diront simplement qu'ils ne l'ont pas vu depuis le début du match).
S'ils ont convenu avec Dan Brad de lui confier le dossier, cela se passera à la mi-temps (juste avant l'annonce du décès du Docteur Smith), celui-ci ira saluer les deux équipes dans les vestiaires sous couvert médiatique afin de les encourager, c'est à ce moment que l'échange devra avoir lieu.

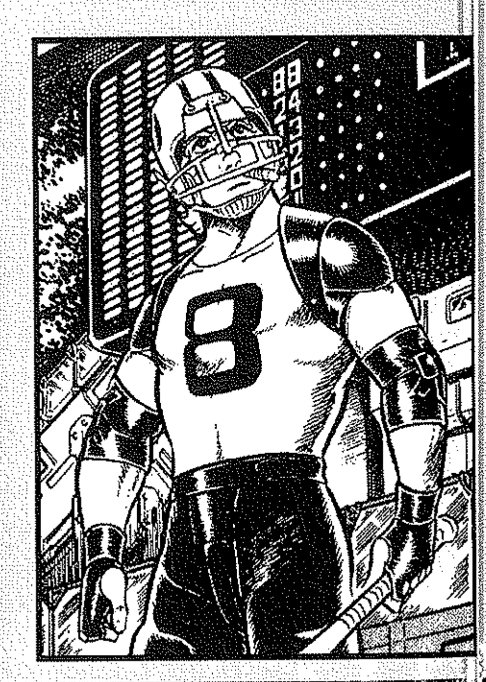
LE MATCH COMMENCE

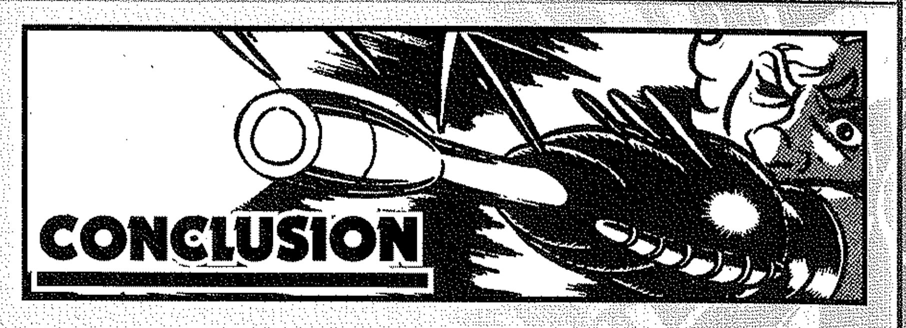
Le match sera sans pitié, Bergmann a demandé à son équipe de mettre le paquet non seulement pour gagner mais aussi et surtout pour se débarrasser des gêneurs, d'autant que Vindo aura appris avant de se débarrasser du Docteur Smith qu'elle avait un dossier compromettant en sa possession, bien qu'il soit une brute épaisse, il a rapidement compris que les PJ avaient un lien avec tout ça. De fait, il leur faut coûte que coûte éliminer l'équipe adverse. Ils joueront donc le match pleinement, la première mi-temps sera consacrée à l'obtention de point, la seconde à l'éradication de l'équipe des PJ.

MORTELLE MI-TEMPS

Un peu avant la reprise du match, Dan Brad fera (enfin) son apparition, il est suivi par tout un tas de journalistes qui tentent désespérément d'entrer dans le vestiaire de l'équipe des PJ, mais ils seront rapidement maîtrisés par la sécurité qui les en empêchera. Seul Dan entrera, il encouragera les PJ du mieux qu'il le peut, ne manquant pas de donner quelques conseils, puis il récupérera ce qu'il est venu chercher et souhaitera bonne chance aux PJ avant de disparaître dans les couloirs du centre de formation. Il ira directement à la sortie pour remettre le dossier à l'agent Turner afin que celui-ci fasse intervenir au plus vite la police de l'espace.

Les PJ seront harcelés de questions par les journalistes à leur sortie du vestiaire, mais ils n'auront pas vraiment l'occasion de profiter de cette gloire soudaine, la sécurité veillant à leur tranquillité. Ils rejoindront rapidement le stade par les coursives destinées aux joueurs et tomberont nez à nez avec l'équipe adverse, il est de coutume que les deux équipes entrent en même temps sur le terrain. Bergmann ne manquera pas de leur dire qu'il voit clair dans leur jeu, et que cette mi-temps sera leur dernière. Vindo lancera le collier brisé de Mésanthya en direction du joueur qu'il déteste depuis le début en insistant bien sur le fait qu'elle n'en aurait plus besoin là où elle se trouve car elle n'avait pas résisté longtemps lors de leur étreinte d'avant match... Il ne sera pas possible de faire quoi que ce soit car les deux équipes émergeront du tunnel à ce moment-là. L'annonce de la mort de Mésanthya aura un effet catalyseur sur les PJ et sur leur équipe, il conviendra de leur conférer un bonus non négligeable, les hissant pour la durée du match au même niveau que leurs adversaires voire plus.





TANT QUE LE SIFFLET N'A PAS RETENTI...

Le reste du match se déroulera comme il doit avoir lieu, libre à vous d'influer le destin en faveur des PJ ou au contraire de ne pas leur faciliter la tâche. La police de l'espace peut, à partir de ce moment arriver quand bon vous semblera. Soit pour mettre fin au match si celui-ci tournait au vinaigre pour les PJ, soit à la fin de celui-ci si vous préférez agir ainsi et laisser aux PJ l'opportunité d'aller jusqu'au bout de celui-ci. La police arrivera à bord d'un cargo qui assombrira le stade, se positionnera en vol stationnaire au-dessus de ce dernier pendant que des troupes d'interventions pénétreront dans le stade depuis les couloirs du centre de formation.

FIN



ARMADA DES PIRATES





ALEXANDRE JOLY
SÉBASTIEN FRONT
FRANCOIS HUGUET
OLIVIER DEBUIRE
JOCELYN VAN TEMSCHE
SYLVAIN TANGUY
SÉBASTIEN MARCILLAUD
JEAN-FRANÇOIS DELROISSE
CÉDRIC GILLIARD
CHARLES TISSOT
STEVE GOFFAUX
PASCAL PFLUGFELDER
EMMANUEL DURAND
CEDRIC FERRUT
WILLY MANGIN
RENAUD JOUAN
GILDAS DEHOVE
MARC HARDEL
PHILIPPE GROSLEZIAT
SYLVAIN TANGUY
ARNAUD LUBAT
ALEXANDRE SOYEZ
FRED TCHENG
GAYNN RAYZER
JEAN-FRANÇOIS CHEVILLON
CÉDRIC LEVY
PIERRE MARTIN
SYLVAIN HEINRICH
JEROME MALBRANQUE
STÉPHANE OLLIER
DIDIER LEVEQUE
YRWANN BERTHOU
JEAN-LUC MANH
JOSE ANTONIO -
DOS SANTOS COELHO

REINALDO GOMEZ LARENAS
YANICK PORCHET
ROMAIN BONNARD
LAURENT CHAUDON
SABRINA PELLAN
SULLIVAN BUGE
MATHIEU LE CORRE
FRANCK BALLESTRA
ROMUALD DRESCH
CHRISTOPHE BILLY
JEAN PUTOD
PHAT-LONG LE HUYNH
JEAN-LUC LOPEZ
DAVE DUBEAUREPAIRE
RAPHAEL HAMIMI
PATRICIA MONCHET
SÉBASTIEN DEPRE
JULIEN JAHANNAULT
RICHARD FERRARI
ALEXANDRE GERARD
DAVID VERGISON
FABIEN MAYER
ALEC DUBOIS
JEAN-NOËL CAMPANER
MATHIEU LABOIS
REMY MALICOT
NICOLAS MUGGIANU
FRANÇOIS AIME
BENJAMIN ASTON
SÉBASTIEN DEBIEVE
SÉBASTIEN PIAU
FLORIAN DUFOUR
CHRISTOPHE TRUMELET
STÉPHANE LAVAL
CHRISTOPHE ECKENFELS

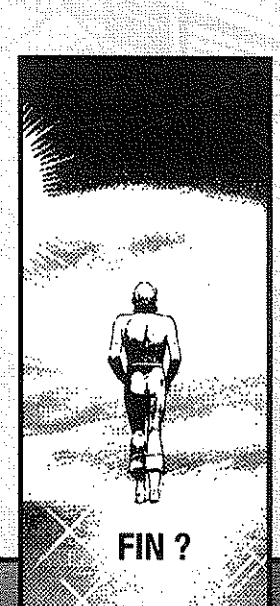
STEVE RIBERE
FRANCIS DA SILVA ALVES
TANGUY TRAPY
LAURENT DI FILIPPO
LUC POINTAL
BENOIT CASTELLO
AUBERT NICOLAS
SÉBASTIEN PETRUCCI
CYRILLE VEZY
DARLES OLIVIER
RENAUD RULLIER
VINCENT LELAVECHEF
TROLL_
JEAN-YVES JOUANO
CEDRIC GILLIARD
YON CAPDESSUS-LACOSTE
JULIEN DELABRE
DAMIEN DUMAZEAU
CÉDRIC ROQUEBERT
FRANÇOIS PRATS
NERGAL & ASKA
MIKAEL COLAS
BENJAMIN FELICE
GIRARD RAPHAEL
DAMIEN MANGIN
JEAN-MICHEL DAOUDI
RENAUD POULIQUEN
BENJAMIN LEVACHE
CÉDRIC MARZA
STÉPHANE BEAUCLAIR
CÉDRIC BRENET
BENJAMIN BELLE
CÉDRIC SERGENT
PATRICK MEYERE
CHARLES LERAY-BONTEMPS

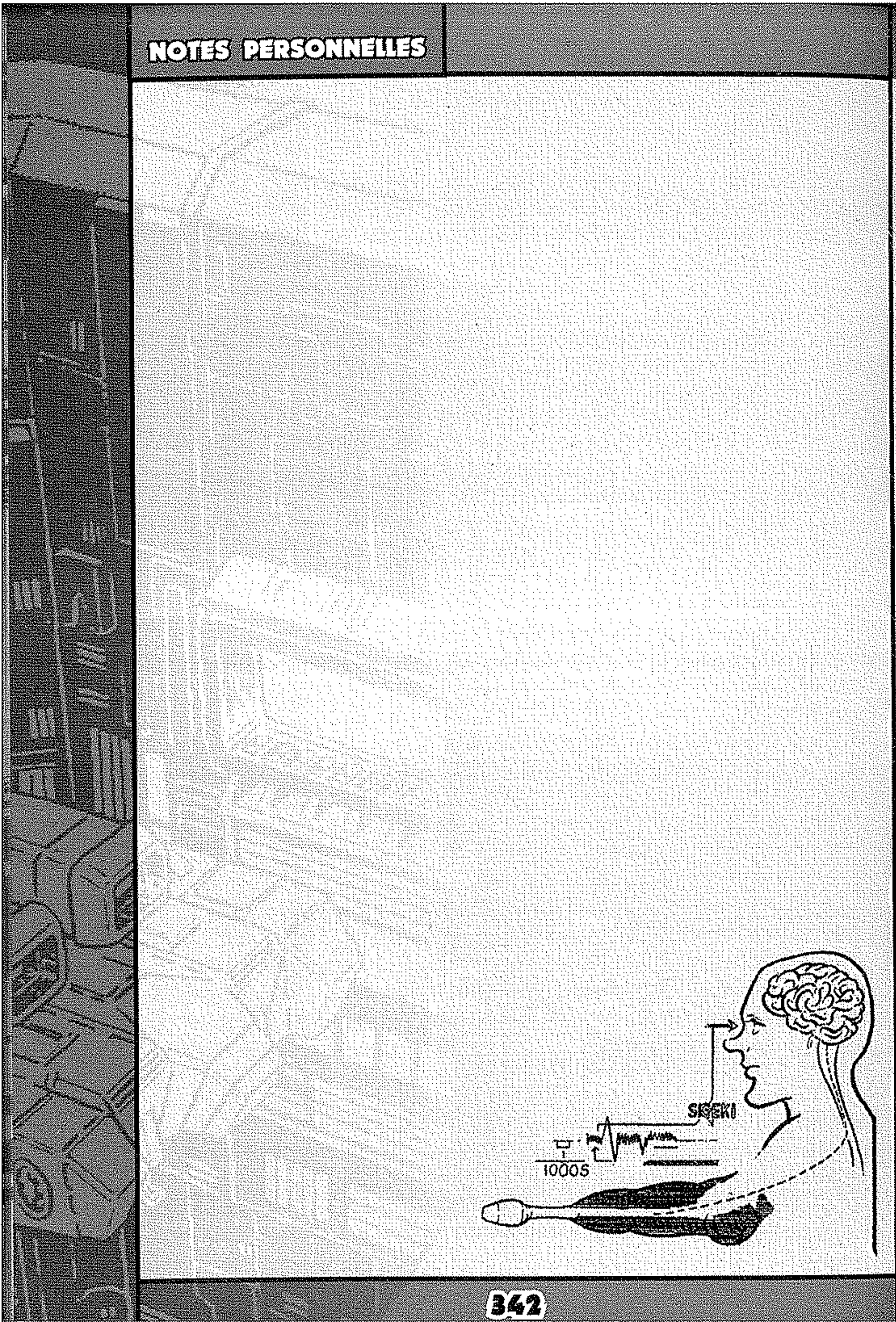
RAFAEL VAILLANT
SÉBASTIEN RICHARD
MATTHIEU BOULMIER
ISOLINO DA PALMA
THIERRY DOISNEAU
RAPHAËL MASSON
STÉPHANE BELOT
JÉRÔME BIANQUIS
PHILIPPE GOEPP
MAURICE SCROFANI
MATHIEU GAUTIER
NICOLAS TISSERANT
JEAN-RENAUD ARENILLAS
XAVIER RIVAT
CARINE BIGOT
PHILIPPE HAMON
NICOLAS DEGAND
JULIEN BRIDON
YANN RIGAUX
RAVISE JEREMY
CHRISTOPHE ZINZIUS
GUILLAUME BRANQUART
YANN COLLETTE
HUGUES BLAZART
WILLY DUPONT
RAPHAËL BARON
RACHEL REYES
DAMIEN « SONGE » FRAISSE
HELMUT MATINIER
GERAUD GOURJON
SERGE SIMOND
ARNAUD LECOINTRE
RÉMI TYRAND
LOUIS-MICHEL HOUGUET
SÉBASTIEN POMMIER
THIBAUT GAILLARD
JEAN-PHILIPE VAAST
CHRISTOPHE MANDIN
GAUTIER POUGEOISE
STÉPHANE POUDEROUX
MALIK AMOURA
JEAN-YVES GAUCHER
YANN WILLAIME

YANNICK DUTHIEUW
FABIEN LEBRUN
FABIEN DEMARET
ARNAUD BALL
GAËL CARBONNIER
FREDERIC UTZI
PATRICK DUBOIS
DAVID GANAVAT
PIERRE-EDOUARD MATHIEU
JEAN-PIERRE MENDES
STEPHANE LOREK
DAVID BEAU
CINDY MONTEIRO
TEDDY LEGUET
ÉDOUARD CONTESSE
MICHEL ISNARD
DA CUNHA FERNANDO
ÉRIC BERTHEBAUD
ALAIN GUZELBODUR
PIERRE-EMMANUEL -
FOUQUEREAU
GILLES GAUTIER
STÉPHANE JAMIN-NORMAND
AGNES FENAUX
PHILIPPE LEGER
STÉPHANE CLEMENÇON
AXEL GOTTELAND
GAEL HENRY
VINCENT VITALES
NICOLAS BERNARD
ÉRIC SCHMID
BERHYL YAHIA
PIERRE EMMANUEL FEBVRE
THIERRY LINGUEGLIA
RICHARD PILLER
RÉMI HASCOËT
MARIE-CHRISTINE WIAME
JEAN-FRANÇOIS DELROISSE
JÉRÉMY BOUYER
NICOLAS SZAKACS
FRANCK LOUËR
JOS CABIT
CHRISTOPHE IZARD

STÉPHANE DOMALAIN
RÉGIS GAUTIER
MARC GONCALVES
CHRISTOPHE BOUTILLIER
BENOIT PROTAIS
JULIEN GRAVOULET
MARC BILLON
MANUEL PONCE
JEAN-PIERRE DUVIGNEAU
LOIC POULIQUEN
OLIVIER GRIBAUDO
XAVIER MONNIER
MICHEL-GEORGES RIEDLE
MICHAEL BELKASMI
LAURENT CHAMPOURET
STÉPHANE BERTIN
VINCENT PERON
WALTER PAULMIER
ÉRIC LARQUET
CÉDRIC GAGEY
JÉRÔME RIGALL
OLIVIER BRUYAT
CHARLES AMMOUN
NICOLAS JEAN

MERCI !




SEEKI
1000S